

k

Dez%

ARMADURA FORA

ARMORED CORE 10Vorks Completo

“AC é algo
que pode ser perseguido

para sempre.” (Produtor)
Um grande

desafio a cada obra.

É treinado.” (Projeto Mecânico de Conceito, Ryokyo Ward)

Compilação do histórico

do Armored Core AC

ARMORED CORE

10 Works

Complete File

アーマード・コア 10ワークス コンプリートファイル



Pessoas buscando um novo mundo ~A história da série "AC"~

O mundo é reconstruído a partir do "GRAND SLAM", mas é um mundo antropocêntrico e enviesado.

A história da série "Armored Core" é a história das batalhas humanas que se desenrolam em um mundo fictício. Se é da natureza humana repetir batalhas, também é da natureza humana construir um caminho de recuperação da terra devastada. Então, que tipo de futuro a ascensão do novo Car AC que a humanidade obteve na batalha levará a humanidade ao futuro? A história do "Armored Core" é o que retrata uma história militar tão fictícia.





INTRODUÇÃO

O mundo retratado em "Armored Core" é um mundo desequilibrado onde a ciência e a tecnologia atingiram seu limite, enquanto o desenvolvimento espiritual das pessoas que vivem lá é quase impossível. O rápido desenvolvimento da ciência e da tecnologia exigiu a globalização das sociedades existentes. No entanto, também nos fez reafirmar a disparidade econômica entre as pessoas. A fim de preencher a lacuna e almejar o topo, as pessoas repetidamente se envolveram em competição econômica e agressão militar sem sequer olhar para trás para o impacto que suas ações tiveram no meio ambiente global. Como resultado, a superfície da terra ficou sem vegetação, os recursos foram esgotados e as pessoas ainda lutavam pelos recursos restantes. E, finalmente, foi uma guerra global. As pessoas restantes se mudaram para o subsolo e viveram no subsolo por muito tempo, sonhando com o dia em que poderiam mais uma vez avançar para a superfície.

A vida das pessoas que tiveram que viver no subsolo, normalmente impróprio como espaço habitacional para seres humanos, deve ter sido mais dura do que o esperado. No mundo subterrâneo, onde os recursos e o trabalho humano são escassos, as pessoas finalmente adquiriram um novo poder para garantir os bens necessários à vida e limpar as condições para desenvolver a infraestrutura que forma a base da vida. Essa é uma arma humanóide chamada AC ARMORED CORE. O surgimento do AC e de seu antecessor, a máquina de trabalho MT-MUSCLE TRACER, certamente acelerou a reconstrução do mundo subterrâneo. No entanto, a ascensão do AC não parou por aí. AC estabeleceu sua posição como uma nova ferramenta de combate para substituir as armas existentes e se espalhou rapidamente no mundo subterrâneo.

Eventualmente, as pessoas voltaram à superfície, mas para eles, que adquiriram o novo poder de AC, a luta tornou-se um evento familiar em suas vidas diárias. E aqueles que dirigem AC são chamados de "Rei" Vun ", e serão vistos com admiração pelas pessoas. Raven, que manipula gigantes de aço livremente e pode ser um inimigo ou um aliado dependendo do contrato, trouxe ordem ao mundo por um lado e causou o caos por outro. Com o nascimento de uma instalação semelhante a uma arena por Ravens que querem mostrar seu poder, a existência de AC e Raven tornou-se inseparável do mundo pós-restauração. Era um símbolo de um mundo desequilibrado.

O mundo de "Armored Core" é o mundo descrito acima. No entanto, à medida que se desenvolveu para contar um total de 10 títulos, foram feitas alterações nas configurações básicas e nos detalhes de cada série. Mesmo assim, o AC e o Raven que o dirige são, sem dúvida, símbolos do mundo. É por isso que é importante dar uma segunda olhada em AC e no mundo que o criou, a fim de entender a trajetória que "Armored Core" traçou até agora e as perspectivas para o futuro que deve seguir.

CRONOLOGIA DE BLINDADOS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

crônica da história mundial

E.D.0070 Para

lidar com o rápido crescimento populacional em escala global, grandes cidades subterrâneas estão sendo construídas em todo o mundo. Começa a construção da cidade.

E.D.0096

Execução do primeiro plano de terraformação de Marte. Uma frota pioneira equipada com um robô artificialmente inteligente pega fogo. Enviado a uma estrela para começar a remodelar o planeta.

E.D.0106

O meio ambiente global foi devastado pela "Grande Destruição", uma catástrofe sem precedentes causada pela humanidade. bater forte. mal sobreviveu

As pessoas viverão na cidade subterrânea e a migração para a cidade subterrânea começará.

ED.0107

Vários locais em torno de Isaac City

Os sistemas sociais são desenvolvidos e expandidos entre as cidades mais baixas. Naquela época, desabou com "Grande Destruição"

Como alternativa ao Estado, várias grandes corporações

Assumiram a liderança no desenvolvimento de projetos de reconstrução.

E.D.0110

À medida que o ambiente urbano se estabiliza, trocas ativas. Em seguida, uma federação de empresas representativas de cada cidade. Uma "junta" é formada.

E.D.0115

Um grande projeto, o Plano de 100 anos, é proposto por uma federação empresarial que se concentra no desenvolvimento e gerenciamento abrangente de toda a sociedade clandestina. Depois disso, quando a função da cidade subterrânea se expandir à medida que o plano avança, Ao mesmo tempo, as disparidades econômicas tornam-se mais perceptíveis.

Raven's Nest é formado. Como ponta de lança do conflito entre empresas, Raven's Nest terá um grande número de Ravens.

E.D.0130

Quase todas as forças do submundo e Murakumo Millennium), e os conflitos entre as duas empresas começaram a surgir.

E.D.0156

O Incidente da Coroa de Âmbar estourou. Uma organização misteriosa chamada Agência Wendsde executa secretamente um plano de desenvolvimento de armas (Phantasma Plan) que aplica tecnologia cibernética, mas é impedido por um certo Raven.

ED.0158

O confronto entre Chrome e Murakumo Millennium em Isaac City se aprofunda e ambas as empresas acabam entrando em colapso. Ao mesmo tempo, Raven's Nest também parou de funcionar. A partir daí, acirram-se as disputas pelo controle entre as pequenas empresas que perderam o controle (a Grande Guerra das Profundidades).

E.D.0186

Fim da Grande Guerra Profunda. Devido a esta guerra, o mundo subterrâneo foi muito empobrecido. A humanidade começa a voltar à superfície onde o ambiente natural começou a dar sinais de recuperação.

Os cinco títulos "AC", "ACPP", "ACMOA", "AC2" e "AC2AA" são ambientados em um mundo devastado por guerras chamadas "Grande Destruição" e "Grande Guerra de Profundidade".

Reconstrução da "Grande Destruição" e da Ascensão das

Corporações Gigantes A Terra foi alterada para o "Calendário da Terra (E.D.)", que é o padrão para entender a história da humanidade. No entanto, mesmo que o nome da era mude, a própria essência da humanidade não muda facilmente. No momento em que E.D.0100 foi aprovada, a distorção da economia livre atingiu seu limite e sua influência atingiu o ponto em que afetou toda a terra. Crises alimentares e energéticas devido à explosão populacional. Uma série de eventos climáticos extremos, poluição ambiental e disparidades econômicas que nunca terminam. Esses múltiplos fatores fizeram com que as pessoas desconfiassem umas das outras e, finalmente, causaram a maior catástrofe da humanidade, a Grande Destruição. A civilização na superfície foi reduzida a cinzas pelo uso de armas de destruição em massa que superaram as armas nucleares, e os sobreviventes foram forçados a migrar para cidades subterrâneas. Como a "Grande Destruição" destruiu o "estado", que até então era o órgão governante, a reconstrução e a governança do mundo a partir de então foram realizadas pelo poder das "corporações". Várias grandes empresas assumiram a liderança, mas as conquistas de Chrome foram particularmente grandes, e ele promoveu o plano de desenvolvimento da cidade subterrânea (plano de 100 anos) como o centro da aliança de empresas e trabalhou para restaurar a sociedade humana. Porém, quando a vida na cidade subterrânea entrou em um período de estabilidade, começaram a surgir conflitos com outras empresas, principalmente com a Murakumo Millennium. O confronto entre essas duas grandes empresas tornou-se o fator que mais tarde levou à guerra entre empresas conhecida como a "Grande Guerra Profunda". No entanto, quando o E.D.0180 passou, um novo órgão governamental, o "Comitê Governante Mundial Subterrâneo (mais tarde conhecido como Governo da Terra)", resolveu as disputas entre as empresas. Com a conclusão de um tratado de cessar-fogo chamado "Tratado de Isaac", uma era de paz retornará à Terra.

Tornou-se



"Cataclysm" Projetos de terraformação de Marte previamente planejados aparentemente perdidos com o colapso da civilização na superfície. Eu obtive No entanto, sua existência ficou clara na literatura passada e a humanidade decidiu almejar um novo mundo.

CORE WORLD Armored Core World History Cronologia

um mundo renascido

Series. Você pode ver quantas batalhas são travadas a partir da reconstrução de seres humanos que passaram por dois desastres e migrações para outros planetas.

Migração para novos mundos e sinais de

novas guerras Após o fim da Grande Guerra das Profundezas, a Terra parecia estar integrada sob o recém-formado corpo governante, o Governo da Terra. A capacidade de falar ainda estava escondida. O governo mundial era apenas uma entidade nominal, e o poder das corporações era necessário para a reconstrução do mundo. É por isso que era natural que a Geomatrix e a Emlord, que surgiram como sucessoras das falidas Chrome e Murakumo Millennium, herdassem a estrutura do antigo conflito entre empresas. Além disso, o conflito entre os dois foi expandido além da terra pelo "plano de terraformação de Marte (plano de migração de Marte planejado antes da Grande Destruição)" descoberto por Geomatrix por acaso. A Geomatrix, que assumiu a liderança no plano de imigração de Marte, acabou monopolizando o mercado de Marte e esclarecendo sua postura de confronto com a Matrix. Como resultado, o confronto entre os dois transformou Marte de um novo mundo para a humanidade em um campo de batalha. Preocupado com essa situação, o governo da Terra montou seu próprio corpo governante marciano, o LCC, mas o LCC, que carece de poder decisivo, não conseguiu impedir o conflito entre as empresas e, ao contrário, formou uma estrutura de guerra a três. Além disso, descobriu-se que um grupo de armas não identificadas chamado "Desoder" apareceu em Marte. Os Disoders eliminam qualquer um que se intrometa em sua esfera de influência e também confrontam as forças de combate de corporações e órgãos governamentais. Como resultado, a situação de guerra no Planeta Vermelho tornou-se ainda mais caótica.



Com a expansão da empresa para Marte, AC e Raven também foram levados para novas terras. E AC, que passou por mais evolução naquela terra, tornou-se uma presença central na guerra em Marte.



Diz-se que alguns dos Ravens, que são ativos em Marte, já foram bem conhecidos na Terra. Em particular, Ravens famosos estão listados na força de trabalho do LCC "Flightners".

E.D.0187 O

Comitê de Trégua do Submundo é formado. Corresponde ao processamento do cessar-fogo da Grande Guerra Profunda. O Tratado de Isaac, um tratado de guerra, foi assinado junto com o cessar-fogo.

E.D.0188 O

Underground World Truce Committee estava programado para ser dissolvido após a conclusão do processo de cessar-fogo, mas foi decidido continuar para reconstruir a rede de informações entre empresas e reutilizar as terras de propriedade da empresa. Junto com isso, o comitê concentrará as forças de cada organização remanescente e terá um controle poderoso.

E.D.0190 O

Governo da Terra é fundado, com o Comitê de Trégua Subterrâneo em seu núcleo, com o objetivo de restaurar a vida humana. O Governo da Terra defende um retorno à superfície para romper o mundo subterrâneo extremamente empobrecido. Começa a investigar o ambiente terrestre.

E.D.0191 O

governo da Terra, que determinou parcialmente que é possível viver na superfície, promove a migração de pessoas para a superfície.

E.D.0196

Um projeto de terraformação de Marte foi descoberto nos dados que a Geomatrix herdou do antigo Murakumo Millennium. Como resultado da exploração independente de Marte, descobriu-se que a terraformação de Marte estava progredindo.

Geomatrix despacha uma equipe de pesquisa para Marte. Determine que Marte está em um ambiente habitável.

E.D.0199

Começa a migração para Marte. No entanto, o plano de migração foi liderado pela Geomatrix, aproveitando a pesquisa de Marte.

AC e Raven aparecem na sociedade marciana, Concord, que começou a funcionar como a nova organização guarda-chuva Raven na Terra, se muda para Marte e começa a funcionar como uma organização intermediária.

E.D.0210

O governo da Terra estabelece o LCC como o corpo governante de Marte, mas tem pouco efeito.

E.D.0223

À medida que a sociedade marciana se desenvolve, surgem conflitos entre empresas que

se mudaram para Marte. Um golpe de estado de Leos Klein, um membro da força especial do LCC, Flightners, irrompe, mas Raven o suprime.

E.D.0288

Devido ao golpe de estado em Marte, o governo da Terra planeja fortalecer seu poderio militar. Empresas influentes se opõem a isso, e a ascensão de grupos armados que ainda vivem no mundo subterrâneo torna-se visível.

Antes do início

da construção de E.D. da Cidade Subterrânea em Camadas.

Conclusão da estratificação.

Ocorrência de "Grande Destruição". Os poucos sobreviventes migram para Layered.

Governança em camadas por administradores.

Depois disso, o calendário em camadas começa.

Um calendário em camadas é um calendário estabelecido pelo administrador como um padrão de vida para as pessoas que vivem em camadas. Um ano em um calendário em camadas não é um ano baseado no período orbital da Terra, e um dia não tem 24 horas de duração. Além disso, os calendários em camadas mudaram a duração do ano e a duração do dia tantas vezes que a duração exata não pode ser medida. Esta foi uma medida tomada pelo administrador para privar as pessoas do ritmo de vida na superfície, e foi também uma medida para as adaptar à vida subterrânea.

O administrador

E.D.0000 fez parte do ambiente terrestre

Confirma-se que a área recuperou a um nível habitável.

O administrador fixou o calendário em camadas com a duração de um dia e um ano na superfície para o próximo retorno das pessoas à superfície. Além disso, os anos subsequentes foram alterados para o Calendário da Terra (E.D.), e este ano foi estipulado como E.D.0000.

E.D.0153

pelas empresas líderes Mirage e Crest

Um protótipo MT é desenvolvido.

E.D.0156

O primeiro MT que pode suportar o uso prático apareceu.

E.D.0166

Começa o desenvolvimento da próxima geração de MT incorporando o "conceito principal". De agora em diante esta máquina será chamada AC e se espalhou rapidamente.

EE.D. 0172 Sistema

de controle ambiental como parte do sistema em camadas

が Falha Devido à má qualidade da água e à poluição do ar, muitos

Vários civis são mortos. Impacto deste incidente

Crest, que recebeu o ataque, também recebeu um forte golpe.

E.D.0186

Informações sobre a recuperação do meio ambiente no terreno, que foram

ocultadas pelo administrador, vazaram para o público em geral. Em resposta a isso,

Nasce a organização ilegal "União", com o objetivo de escapar do domínio do administrador e voltar à superfície.

O conflito armado aumenta entre o comando direto do gerente e o sindicato.

E.D.0187

O uso da força pelos administradores torna-se cada vez mais indiscriminado, e pessoas comuns também são visadas.

administrador é destruído

O retorno da humanidade à Terra é realizado

do domínio da IA

Os cinco títulos de "AC3" ao último trabalho "ACLR" tratam do mesmo tema de recuperação de "Grande Destruição", mas retratam um futuro completamente diferente.

Formação e colapso da cidade subterrânea em

camadas Um novo espaço de vida para os seres humanos — que sobreviveram à Grande Destruição.

é uma cidade. No entanto, as memórias da "Grande Destruição" foram perdidas por muito tempo e não

está claro quando os humanos começaram a migrar para Layered. Também não está claro quando uma

inteligência de máquina (IA) altamente desenvolvida chamada "manager" começou a gerenciar e

manter as camadas. A única coisa que se pode dizer é que o controle das camadas pelo "administrador"

é extremamente casual, mas completo, e a humanidade, que foi expulsa da superfície, tem o poder

de retornar à superfície sob a proteção do administrador. Isso significa que ele estava se alimentando.

Por gerações, a humanidade viveu sob a supervisão de um gerente e passou a vida sem nem mesmo

saber da existência do gerente. No entanto, uma vida tão pacífica foi destruída pelo próprio administrador.

O Administrador, que até então fora um servo abnegado, de repente começou a agir de forma

hostil à humanidade. Por outro lado, quando as pessoas que se opunham ao controle do administrador

formaram uma organização rival "União", um violento conflito armado eclodiu entre os dois. E finalmente,

o administrador foi destruído pelas mãos da humanidade, e as pessoas finalmente deixaram as camadas.

A restauração do mundo subterrâneo para o mundo da superfície foi alcançada. Alguns, no entanto, atribuem

a mudança de política do gerente a um programa pré-planejado. A partir desse ponto de vista,

o gerente, tendo determinado que o ambiente da superfície havia sido revivido a ponto de ser adequado

para a vida humana, lançou uma operação ofensiva para testar se os humanos tinham força para

migrar do subsolo para a superfície. o que significa. E quando o administrador for destruído por mãos

humanas, o programa será cumprido e a raça humana será restaurada na terra. No entanto, esta é apenas

uma teoria e, agora que o administrador se foi, não há como esclarecer a verdade.



As pessoas que eram hostis ao administrador dirigiam armas humanoides chamadas ACs e iam para o campo de batalha. Mas esta batalha
Isso levou ao rápido desenvolvimento da CA.

mundo liberado

Em um mundo governado pela IA, que tem mais controle do que os humanos, como as pessoas sobreviveram e que tipo de futuro poderiam construir?

Conflitos entre empresas sobre "novos recursos" e suas consequências

os humanos voltaram à superfície, eles construíram um novo sistema social sob a orientação de grandes corporações. No entanto, à medida que o trabalho de reconstrução avançava, ficou claro que sistemas de IA como camadas e administradores não existiam sozinhos. Outra IA estava operando em as ruínas em camadas descobertas na área inexplorada chamada "Linha Silenciosa", e atacaram indiscriminadamente contra aqueles que entraram na área. Em outras palavras, mesmo após o retorno à superfície, a humanidade não estava completamente livre do domínio da IA. Por outro lado, a atenção das empresas estava voltada para "novos recursos" que se pensava terem sido criados antes da "Grande Destruição". Isso ocorre porque a tecnologia que criou a IA era anterior à "Grande Destruição" e pensava-se que, se conseguíssemos obter a tecnologia perdida, poderíamos vencer a competição entre as empresas. É por isso que, quando o serviço de uma nova empresa descobre um novo recurso, た。 outras empresas não podem se dar ao luxo de ignorá-lo. No entanto, os "novos recursos" também tinham um lado perigoso que ninguém conhecia. Nenhuma das empresas que disputam a supremacia poderia imaginar que os fatores que uma vez provocaram a "Grande Destruição" e os "Novos Recursos" estavam intimamente relacionados. E quando o conflito entre as empresas atinge seu clímax e a instalação de controle das armas de velha geração, que é a entidade do "novo recurso", é ativada, a horda de armas não tripuladas "UNKNOWN" aparece de repente, empurrando a sociedade da superfície para à beira do colapso. Estava perdido. É como a segunda vinda de "Grande Destruição", e se "UNKNOWN" não tivesse desaparecido, a humanidade teria sido forçada a viver no subsolo. No entanto, aqueles que sobreviveram formaram uma nova organização administrativa, "Aliança", e iniciaram o terceiro caminho para a recuperação. No entanto, assim que a reconstrução começou a voltar aos trilhos, a nova sociedade corria o risco de entrar em colapso nas mãos de ninguém menos que os humanos. Seu nome é "Vertex". É um grupo armado que odeia o governo da Alliance, cujos nomes são representantes de empresas, e visa formar uma nova ordem por Raven. Nesta situação, a Aliança formou às pressas uma unidade de combate. Por outro lado, a Vertex tem muitos Ravens veteranos, e era óbvio que um confronto entre os dois causaria muitos danos. A humanidade escapou do domínio da IA, mas não conseguiu escapar de seu próprio desejo irresistível de lutar contra o instinto. A menos que o superemos, a humanidade continuará lutando.



Houve muitas cenas em que soldados reais se levantaram contra a fúria do AC. A diferença no poder de combate entre os dois era clara, mas diz-se que o moral dos soldados que tentaram manter suas crenças não diminuiu...



No conflito entre a Alliance e a Vertex que estourou após o desaparecimento de "UNKNOWN", os Ravens restantes uniram forças para lutar. Como resultado, batalhas entre ACs começaram em vários lugares.

E.D.0188 Um

plano para pesquisa e desenvolvimento na superfície, o "Projeto Brigade", é apresentado por várias empresas que mudaram suas operações para a superfície.

E.D.0194

Terreno como parte do Projeto Brigade

Uma das unidades que conduziam a investigação acima foi exterminada. As investigações subsequentes identificarão as áreas onde os intrusos serão bombardeados por artilharia de satélite e armas não tripuladas. Nenhuma equipe de pesquisa pôde ser enviada para esta área, que passou a ser conhecida como Área Inexplorada (Linha Silenciosa).

ED.0203

Investigação de áreas terrestres além da Linha Silenciosa concluída. Depois disso, uma investigação sobre Silent Line começa com Raven no centro.

E.D.0204

Uma IA funcional é descoberta nas ruínas em camadas localizadas no centro da Linha Silenciosa. Depois de destruir a IA, cessam os ataques de artilharia de satélite e armas não tripuladas.

E.D.0259

A promissora empresa Nabis é chamada de "novo recurso" e 𐄂 escava a herança do passado. Um avanço baseado na tecnologia obtida a partir de novos recursos.

E.D.0260

Mirage força uma nova pesquisa de recursos no território Nabis. O conflito entre as duas empresas fica claro.

Mirage e Navis se enfrentam. Empresas como Crest e Kisaragi também se envolvem, levando a um conflito militar de grande escala em escala global.

E.D.0261

A arma não identificada "DESCONHECIDA" ataca.

Depois disso, por meio ano, UNKNOWN continua a destruir um certo mundo da superfície.

"DESCONHECIDO" Desapareceu.

Uma empresa em extrema exaustão perdeu a liderança humana.

Para manter uma nova Autoridade Aliada Organize uma "aliança".

A governança pela "Aliança" começa.

Opõe-se ao regime dominante da "Aliança"

Defendendo a construção de uma nova ordem mundial pela Even Um "vértice" aparece.

Contra "Vertex" e "Alliance"

para avisar sobre um ataque. Um confronto armado entre os dois começa.

INVESTIGAÇÃO DE BLINDADOS

Seja inconfundível como "Armored Core" em todos os 10 títulos
pode ser feito. Existe uma conexão entre os dois mundos? Os dois mundos são mundos completamente diferentes?
Enquanto observamos a relevância e as diferenças entre os dois, vamos tentar uma coisa aqui.

De "A Grande Destruição"

Dois mundos reconstruídos: Reconstrução

e Guerra da Humanidade Centrada na "Grande Destruição"

"Armored Core" conta a história do tumulto, mas a história originada da premissa do mesmo cataclismo termina em dois mundos completamente diferentes. Um é um mundo onde eles emigraram para outro corpo celeste chamado Marte, mas não podem esquecer a batalha mesmo lá. O outro é um mundo que conseguiu se recuperar da grande destruição sob o controle da IA, mas ainda não conseguiu escapar completamente de seu controle e está apavorado com os ataques da IA descontrolada. À primeira vista, esses dois mundos são completamente independentes e parecem contar histórias completamente diferentes. No entanto, os dois mundos não são sem pontos em comum. A calamidade conhecida como a "Grande Destruição" que destruiu o mundo existente está ocorrendo em ambos os mundos. As Armas de Combate Humanóides -AC também podem — ser consideradas um elemento comum. É difícil imaginar que uma máquina altamente versátil que incorpora as especificações exclusivas do "conceito central" tenha nascido em um mundo separado. Nesse caso, os dois mundos podem estar relacionados de alguma forma. Com base nessa premissa, gostaria de propor aqui uma hipótese ousada. A hipótese aqui é que o último (o mundo governado pela IA) foi formado depois que o primeiro (o mundo que alcançou Marte) entrou em colapso novamente. O ponto aqui é que a "Grande Destruição" comum aos dois mundos é percebida como um desastre ocorrido em épocas diferentes. Em primeiro lugar, no mundo anterior, ocorreu uma "Grande Destruição". Isso causou o colapso da civilização existente?



O AC, que se desenvolveu rapidamente durante a guerra, é em certo sentido um símbolo da humanidade. "Conceito Central" é um tanto impensável que o potencial de desenvolvimento reflita a evolução da humanidade, e que o alto poder de combate reflita a agressão da humanidade. É um pouco exagerado, mas acho que as características do AC também são comuns à raça humana que o criou.

MUNDO CORE

Uma consideração do mundo central blindado



Se a hipótese aqui estiver correta, o AC também sobreviveu à "Grande Destruição" da mesma forma que a humanidade sobreviveu à "Grande Destruição". Então, mesmo que um desastre global ocorra novamente, a humanidade e AC continuarão sua genealogia. Essa teimosia pode ser o maior ponto comum entre a humanidade e AC.

No entanto, um punhado de pessoas que sobreviveram no subsolo mais uma vez formaram uma sociedade civilizada acima do solo. E, finalmente, chegaram a ter uma alta civilização a ponto de colonizar Marte. Porém, a história do cenário acabou aqui, e a história após a migração para Marte não foi contada. Mas talvez essa civilização tenha alcançado um maior desenvolvimento. Sim, ele criou uma inteligência de máquina chamada IA, e foi possível deixar para trás uma tecnologia avançada chamada "novos recursos" mais tarde. Aqueles que foram mortos foram forçados a viver no subsolo novamente. Esta é a "Grande Destruição" mencionada no último mundo. Se a última "Grande Destruição" foi mais completa do que a anterior, então é dito na obra que quase não existem registros antes da "Grande Destruição", então esta hipótese também é suportada. Você pode ver que há espaço para ficar de pé. Em outras palavras, depois que o primeiro Uma história que retrata o mundo de Ichi surge. Por meio disso, histórias aparentemente separadas podem ser hipotetizadas como um grande épico do mundo futuro. Esta é a hipótese descrita neste trabalho. A história da humanidade é a história da guerra, e a história da vida é também a história das extinções e renascimentos em massa. Se assim for, nós cobrimos aqui mundo foi destruído, o segundo mundo nasceu. Não se pode dizer que existe. Assim como a vida evoluiu através de repetidas extinções e ressurreições, a humanidade, muitas vezes levada à beira da extinção, obteve um novo Ka-AC. Se assim for, que tipo de história a humanidade, com AC em suas mãos, escreverá a seguir? Isso é algo que deve ser abordado em títulos futuros.

ESTRUTURA DO AC Estrutura da Célula do AC

Esta arma na forma de um humano - A característica do AC é que ele pode demonstrar sua habilidade de acordo com a situação de batalha, trocando partes de cada parte da célula. Existem 14 tipos de peças de fuselagem, dependendo do local de instalação, cada uma com diferentes usos e funções. E combinando essas ferramentas de várias maneiras, o desempenho geral do AC como uma máquina de combate total é determinado. Conheça o AC Com base no exposto, vamos começar confirmando os tipos e o desempenho básico das peças que compõem a aeronave.



Partes que compõem o AC

HEAD
O layout é centrado em circuitos integrados de alta densidade que gerenciam e controlam as ações básicas do AC, bem como dispositivos para entrada de informações externas, como câmeras principais e subcâmeras para coleta de informações e vários sensores

CORE
É uma parte importante que protege o bloco do cockpit CORE e também funciona como uma base de montagem ao instalar outras peças da fuselagem. É uma parte que forma a base do conceito central

BRAÇO
Existem dois tipos de braços: um braço normal que segura uma parte externa da arma e um braço que possui uma arma interna. Ambas as partes são essenciais para ACs focados em combate

LEG
Uma parte que afeta a velocidade de movimento, desempenho de giro, estabilidade, etc. da aeronave. Começando com o tipo bípede padrão que imita as pernas humanas, existem tipos articulados invertidos, tipos quadrúpedes, tipos tanque e tipos flutuantes

Uma peça
que melhora a mobilidade da aeronave ao fixá-la atrás do núcleo BOOSTER. O uso contínuo permite voar, o que é essencial para o combate de alta mobilidade. No entanto, interfere em algumas partes da perna.

Uma
parte importante que controla a mira de armas de fogo equipadas com FCS. Isso não afeta apenas a taxa de acerto, mas também afeta as funções relacionadas ao ataque, como alcance, número de bloqueios simultâneos e tempo necessário para o bloqueio

GERADOR
Peças que fornecem a energia necessária para o funcionamento da fuselagem. Quanto maior a saída, mais pesada ela é, mas maior a geração de calor, por isso é necessário selecionar peças que correspondam às características da aeronave

RADIADOR Um
trocaador de calor que descarrega o calor gerado quando a máquina está em operação ou quando armas são usadas. Não é uma parte essencial, mas equipá-la pode reduzir os danos corporais causados pelo descontrole térmico

INTERIOR
Além dos internos do tipo arma que causam dano direto, existem internos do tipo suporte que perturbam o oponente e anulam os ataques. É uma peça de suporte e seu efeito é tremendo

EXTENSÃO
Dispositivo opcional instalado em ambos os ombros. Existe uma grande variedade de tipos, como ofensivos, defensivos e boosters que melhoram a mobilidade, por isso é importante selecionar as peças que você precisa.

UNIDADE TRASEIRA
Uma grande parte instalada na parte de trás do núcleo. É classificado em armas pesadas, como mísseis e radares para busca inimiga. Devido ao seu grande tamanho, é mais difícil de empunhar do que armas de braço, mas seu poder de ataque é alto

ARM UNIT R
Uma arma geralmente equipada no braço (braço direito). Existem armas de munição real, como rifles e metralhadoras, armas de energia, como lasers e rifles de pulso, e armas especiais, como lança-chamas

ARM UNIT L Arma
geralmente equipada no braço (braço esquerdo). Embora o número de peças seja menor que "ARM UNIT R", não há muita diferença funcionalmente. As armas do braço esquerdo incluem uma lâmina de laser para combate e um escudo para defesa.

PEÇAS OPCIONAIS Peças
opcionais que conferem funções adicionais à aeronave. Ao contrário de outras peças, várias peças podem ser instaladas ao mesmo tempo, mas o número de peças que podem ser instaladas é afetado pelo número de slots nos bairros do núcleo

EXTENSÃO

extensão

CABEÇA

parte da cabeça

Este AC é o modelo que aparece no filme de abertura de "ACLR". Tem uma forma forte com linhas principalmente retas, e dá ao espectador a impressão de um avião de combate. A arma principal está equipada no braço direito. Railgun "YWH16HR -PITÃO". Embora o número de munições carregadas seja bastante pequeno, é uma arma que atrai muitas pessoas com seu poder de fogo avassalador.

Equipamento de ombro da

UNIDADE DE BRAÇO L

Partes

do braço ARM

LEG

partes da perna

NÚCLEO

Partes principais

Peças montadas dentro do núcleo

FCS

sistema de controle de
incêndio GERADOR

Gerador

RADIADOR

REFORÇO
do radiador

Impulsor

DENTRO

Dentro

PEÇAS OPCIONAIS

Peças opcionais



HISTÓRIA A história de

dividida em duas partes na Terra, onde a humanidade destruiu completamente o mundo com sua própria civilização. O desenvolvimento da OFAC AC segue a mesma tendência. Como mencionei anteriormente, a história de Armored Core é científica e tecnológica, mas o nascimento de AC e sua história de desenvolvimento são quase completamente diferentes.

AC é a história da recuperação humana e é também a história da guerra humana.

Legado da Grande Destruição

A humanidade foi forçada a viver em uma cidade subterrânea devido à "Grande Destruição", mas a vida era mais difícil do que o esperado originalmente. O desenvolvimento da cidade subterrânea exigiu uma grande quantidade de mão de obra, mas devido aos efeitos da Grande Destruição, houve uma escassez esmagadora de recursos humanos. Portanto, o desenvolvimento e a popularização de máquinas de trabalho tomaram-se uma tarefa urgente, e o desenvolvimento de máquinas de trabalho humanoides que demonstrassem versatilidade em diversas situações foi priorizado em detrimento de outros trabalhos. Como resultado, o protótipo foi concluído em um tempo extremamente curto. Problemas com o controle do equilíbrio devido à caminhada bípede e à força das articulações, que foram descobertos durante o teste de movimento, foram resolvidos e uma máquina de trabalho humanoíde prática finalmente nasceu.

Aparência do MT-Muscle Tracer

Após repetidas melhorias, a máquina de trabalho humanoíde, que estava pronta para produção em massa, foi chamada de MT (Muscle Tracer) e se espalhou para as cidades subterrâneas. Uma razão para isso é sua alta versatilidade. Equipado com um manipulador de cinco dedos, o MT podia realizar diversas tarefas trocando o equipamento. Além disso, ao aumentar a compatibilidade das peças, a versatilidade aumentou ainda mais, possibilitando o manuseio de todos os tipos de trabalho. As empresas que desenvolveram MTs propuseram um padrão comum e começaram a desenvolver e vender peças com base nele. Isso aumentou ainda mais a versatilidade do MT. Em particular, o conceito de substituição de peças causou uma mudança de paradigma no desenvolvimento da fuselagem e foi um grande salto à frente, levando a uma maior transformação do MT.



Estabelecimento do conceito central e

Surgimento de

AC na sociedade underground devido à ascensão de MT. O ambiente de vida era estável, mas a restauração do sistema de governança social progredia lentamente. Como resultado, a competição descontrolada entre as empresas se intensificou e, em meio a essa tendência, algumas empresas finalmente armaram o MT e o usaram como um exército privado. As empresas que perceberam a alta versatilidade dos MTs foram eficazes como armas desenvolvidas. MTs de combate um após o outro. As armas existentes foram destruídas e as máquinas de combate humanóides apareceram uma após a outra. Um novo conceito foi introduzido no MT pela equipe de desenvolvimento em busca de ainda mais potência. Mais tarde, isso foi chamado de "conceito central" e, como resultado, o MT alcançou uma evolução ainda maior. O conceito principal é uma especificação de configuração centrada nas partes principais, que são o chassi básico com um poderoso gerador integrado, e vários pontos rígidos são instalados em cada parte do núcleo. E ao conectar vários anexos (partes do corpo) por meio desses pontos difíceis, buscamos responder ativamente a qualquer situação. A nova máquina humanoide assim nascida foi chamada de CMT (Cored MT, ou Core System), e foi usada principalmente como uma força em conflitos entre empresas. E o CMT, refinado através da batalha, finalmente se tornou o AC. Tendo se estabelecido como uma máquina humanóide de combate dessa forma, o AC continuou a ser aprimorado. Peças novas como radiadores, interiores e extensões. Pode-se dizer que a introdução de novas funções como OB (Overload Boost) e EO (Exceed Orbit) são elementos que contam as possibilidades adicionais de AC. Recursos como trocar armas em combate e carregar armas sobressalentes também devem afetar os estilos de luta de AC e Raven.



desenvolvimento AC'S ASSEMBLE TENDENCE

Tendências e tipos de

Embora seja chamado de AC, há uma grande variedade de aeronaves que você pode encontrar no campo de batalha. Isso ocorre porque a introdução do conceito central deu ao AC um número ilimitado de atributos, e o AC mudou muito sua aparência e funcionalidade. Mas um olhar mais atento revela que é possível classificar os ACs existentes em várias categorias. Para entender a essência da máquina de combate chamada AC, vamos verificar as categorias de aeronaves que se tornaram populares até agora e suas características.

Relação entre mudança de
forma e desempenho da aeronave

São as partes das pernas que mudam muito a forma e a função do AC. As pernas não apenas afetam a velocidade do movimento, mas também influenciam elementos como o desempenho de curvas, desempenho de frenagem e desempenho de salto e, por fim, determinam a mobilidade. Portanto, o Raven escolhe uma perna que se adeque ao seu estilo de luta, que também muda a forma de seu CA. As características de cada perna estão listadas abaixo, portanto, use-as para inferir as habilidades do AC de cada característica.

• Tipo bipé

É o tipo de perna mais padronizado, e tem um grande número de usuários por se assemelhar a uma figura humana. Funcionalmente mediano, sem habilidades excepcionais. Por outro lado, não há deméritos. Por ser especializado em movimentos de alta velocidade, é difícil pegá-lo no alvo. No entanto, não é adequado para combate em terrenos que reduzem a mobilidade, pois seu poder de defesa e AP são muito baixos porque coloca muita ênfase na mobilidade.

• Tipo de junta reversa

Tem uma forma que imita as pernas de um pássaro e é caracterizada por sua articulação do joelho dobrada no sentido oposto ao humano. Como resultado, a aparência é semelhante à de um bipé, mas quando montado em um AC, a impressão é completamente diferente. É o mesmo em termos de habilidade, e o tipo de articulação reversa se destaca no desempenho de saltos e curvas. Isso é eficaz em combate ar-ar, e essas duas habilidades são essenciais para rastrear e travar de forma confiável aeronaves voando em alta velocidade. Por esta razão, o tipo de junta reversa é preferido por Ravens pragmáticos que não se importam com a aparência estranha.

CA típico e seu exemplo de configuração de fuselagem



CA mirando falcão

Corvo Udairo

Categoria Leve Bipé AC

cabeça	CR-H95EE	radiador	ANANDA
estabilizador	CR-C840/UL	Dentro -	
braço	CR-A92XS	Extensão -	
perna	CR-LH99XS	Equipamento para ombro direito	WB13RO-SPHINX
impulsor	B03-VUKTURE2	Equipamento para ombro esquerdo	KINNARA
FCS	MF03-VOLUTE2	Equipamento para braço direito	CR-WH79M2
Gerador	CR-G91	Equipamento para braço esquerdo	YWH07-DRAGÃO

Por ser especializado em movimentos de alta velocidade, é difícil pegá-lo no alvo. No entanto, não é adequado para combate em terrenos que reduzem a mobilidade, pois seu poder de defesa e AP são muito baixos porque coloca muita ênfase na mobilidade.



:: AC Oráculo

Raven

evangelizar

Categoria

Bipé de peso médio AC

cabeça	CR-YH70S2	Radiador	CR-R76
estabilizador	CR-C75U2	Dentro -	
braço	CR-A82SL	Extensão	BYAKUE CR-
perna	CR-LH73SSA	Equipamento para ombro direito	WB75RP
impulsor	B01-BIRDIE	Equipamento para ombro esquerdo	CR-WB73RA2
FCS	KOKUH	Equipamento de braço direito	CR-WB84RA2
gerador	G01-LOTUS	Braço esquerdo equipado	CR-WL79-B2

Uma aeronave bem balanceada equipada principalmente com munição real. Além disso, é equipada com uma lâmina poderosa, tornando-o um oponente formidável com poder ofensivo estável tanto no tiro quanto no corpo a corpo.



CA Foxeye

Raven Jack O

Categoria

Bipé pesado AC

Cabeça	H07-CRÍQUETE	Radiador	FURUNA
estabilizador	C04-ATLAS	Dentro	107D-MEDUSA2
Braço	CR-A72F	Extensão - equipamento	
perna	LH13-JACKAL2	ombro direito	CR-WBW94M2
Booster	B02-VULTURE	Equipamento de braço direito	
FCS	MONJU	Equipamento de braço esquerdo	CR-WH98GL
Gerador	KUJAKU		

Um AC de ataque pesado com alta capacidade de carga. Equipado com várias armas de longo alcance com grande poder de fogo, é extremamente bom em batalhas de tiro. Além disso, por estar equipado com chamarrões, é altamente resistente a mísseis.



:: Queda Súbita de AC

Raven VOLA-VOLANT

Categoria Leve pema articulada reversa AC

cabeça	CR-H05XS-EYE3	Radiador	RAGORA
essencial	CR-YC99UL Interior-		
Braço	CR-A92XS	Extensão	JIKYOH
perna	LR04-GAZZELE	equipamento para ombro direito	WB06M-SPARTOI
impulsorador	CR-B81	Equipamento para ombro esquerdo	WB06M-EMPUA2
FCS	CR-F91DSN	Equipamento de braço direito	CR-WB81RS
gerador	G03-ORQUÍDEA	Equipamento braço esquerdo	CR-WL85RS

Um AC com alta saída de reforço e corpo leve para capacidade de vôo longo. Além disso, como usa armas do tipo míssil como armamento principal, é bom para atacar mísseis de cima.



:: AC Barrios Xanthos

Raven Trot S. Spur

Categoria CA quadrúpede

núcleo da	H03-BESOURO	radiador	ANANDA
cabeça	CR-C90U3	Dentro	105D-MEDUSA
braço	WA01-LEO	extensão	Jiren
pema	LF04-LAGARTO	equipamento ombro direito	CR-WB91LGL
impulsorador	B03-ABUTRE2	equipamento ombro esquerdo	CR-WB85RA3
Gerador	KOKUH	equipamento braço direito	-
FCS	KUJAKU	equipamento braço esquerdo	-

Armas equipadas em ambos os braços com alta mobilidade e capacidade de giro. Você pode fazer pleno uso do poder de fogo de suas armas. No entanto, como carrega um pequeno número de armas, é mais adequado para batalhas decisivas de curto prazo do que batalhas de longo prazo.



:: AC Stratus

Categoria Raven

Phantom Tipo de tanque AC

cabeça	CR-YH85SR	radiador	RAGORA
essencial	CR-C83UA	Dentro -	
braço	CR-A98A2	extensão	-
pema	CR-LHT92	Equipamento para ombro direito	WB01M-NYMPHE
impulsorador		Equipamento para ombro esquerdo	CR-WH05EP
FCS	CR-F82D2	equipamento braço direito	-
Gerador	G01-LOTUS	equipamento braço esquerdo	-

Uma vez que é especializado em poder defensivo em vez de poder de movimento, não funcionará mal mesmo com alguns ataques. Além disso, é equipado com um grande número de armas de munição real com alto poder de fogo, fazendo uso de sua grande capacidade de carga, por isso possui excelente poder ofensivo.



:: AC Sundile Feather

Raven Tipo flutuante
Categoria principal AC

núcleo da	H09-ARANHA	radiador	CR-R92
cabeça	CR-C840/UL	dentro da	SYAMANA
braço	CR-A72F	Extensão	CR-E73RM
perna	CR-LN99M2	Equipamento para ombro direito	WR04-CENTAUR Equip. arm. r.
impulsorador		para ombro esquerdo	-
FCS	CR-F91DSN	Braço direito equipado	WR04M-PIXIE2
Gerador	CR-G91	Braço esquerdo equipado	WH02RS-WYRM

Equipado com um flutuador que pode demonstrar alta mobilidade independentemente do terreno AC. Portanto, pode demonstrar velocidade de movimento estável em vários terrenos. No entanto, a desvantagem é que o consumo de energia é bastante alto.

• quadrúpede

Reminiscente de semideuses e bestas mitológicas. É uma parte, mais próxima de uma fera do que de um humano, e sua aparência promete alta velocidade de movimento. Além disso, o aumento do número de pernas que suportam a fuselagem proporciona excelente estabilidade, tomando-a adequada para a montagem de peças pesadas. Muitos Ravens que preferem batalhas rápidas escolhem o tipo quadrúpede e, embora seja um campo maníaco, ganhou um tremendo apoio de alguns.

Tipo de tanque

O histórico do tipo de tanque é antigo, se a origem for corrigida. Focado em veículos de combate antes da "destruição" era popular em Como resultado, sua confiabilidade supera em muito a de outras peças e possui uma populandade profundamente enraizada, especialmente entre os Ravens veteranos. Possui excelentes habilidades e compensa sua baixa mobilidade com incrível resistência e poder defensivo. Como também possui grande capacidade de carga, não há peças que superem o tipo de tanque ao montar várias armas pesadas.

• Tipo float O

surgimento de geradores de alta potência foi um fator na criação do tipo float. O tipo float, que flutua ligeiramente acima da superfície do solo ao pairar, não é afetado pelo terreno e pode até se mover sobre a água. Com o advento do tipo float, o escopo das atividades da AC se expandiu dramaticamente, levando a uma maior versatilidade. Por outro lado, consome grande quantidade de energia e é considerado um problema não poder ser instalado em algumas aeronaves devido ao equilíbrio do gerador de bordo e outras peças.

Além da forma, a capacidade máxima de carga das pernas também afeta o desempenho do AC. Potência montável CA. O equipamento é determinado pela capacidade máxima de carga das pernas e, se o peso total das peças montadas exceder a capacidade máxima de carga, a aeronave ficará inoperável (ou sua função será severamente restringida). Portanto, é necessário não apenas selecionar pernas adequadas ao estilo de luta do Raven, mas também considerar a composição das peças dentro do alcance montável.

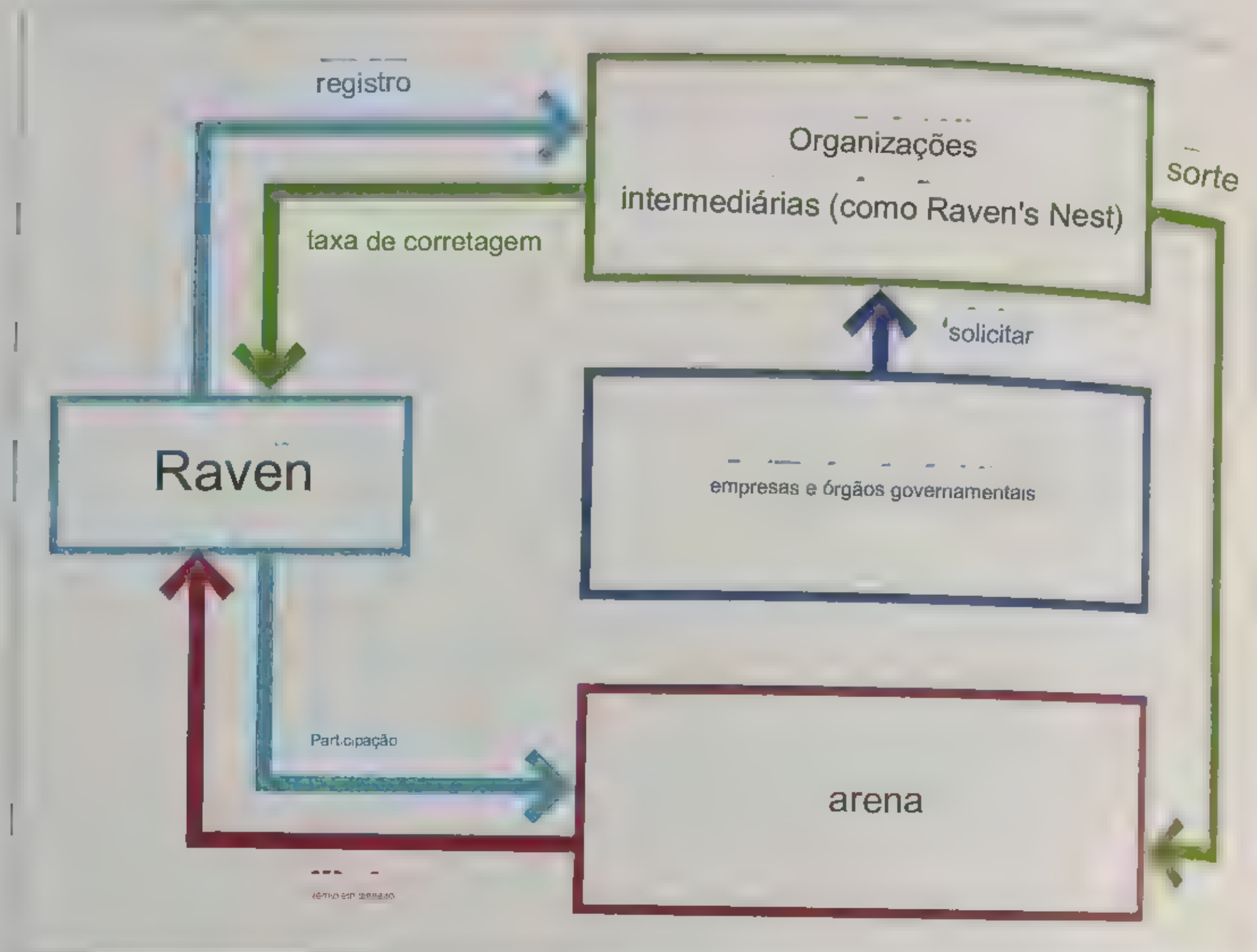
CAMPO DE BATALHA DE AC Local de atividade de AC

de armas gigantes. Como Raven ganha a vida lutando, eles lutarão em vários lugares. Não apenas no chão, mas Acima da água, em áreas florestais com muitos obstáculos, em camadas de estruturas, em cavernas escuras e até dentro todo lugar com base ruim tem potencial para se tornar um campo de batalha CA. Alguns corvos que encontram sua razão de ser na batalha se jogam em campos de batalha artificiais chamados arenas.

Área do campo de batalha de Raven

No campo de batalha onde Raven se joga na batalha Existem dois tipos de arena e missão, mas há uma diferença decisiva entre eles. Os jogadores podem escolher o terreno da arena, mas no caso de missões, o campo de batalha não pode ser alterado. À primeira vista, isso pode parecer uma diferença insignificante, mas no combate real, as diferenças de terreno geralmente têm um grande impacto no desempenho da aeronave. É por isso que os Ravens, que são chamados de primeira classe, entendem as características do terreno do campo de batalha e montam suas aeronaves de acordo com elas. Para evitar que os espectadores fiquem entediados, a arena preparou muitos campos de batalha elaborados. Começando com o campo de batalha básico de cúpula interna, existem áreas urbanas com pouca visibilidade, planícies com pouca cobertura, cavernas e áreas à beira-mar com base ruim e até mesmo em enormes porta-aviões e aeronaves. Apesar de ser um excelente AC ranker, dependendo do terreno, eles podem ser derrotados sem conseguir demonstrar plenamente suas habilidades, o que é um fator que ativa o comportamento de jogo. Por esse motivo, as características do terreno são tão importantes para os Ravens participantes quanto a habilidade do oponente, e trazer a batalha para o campo em que eles são bons levará à vitória. Porém, mesmo um Ranka AC verdadeiramente excelente tem vitórias consecutivas independente do terreno, e há quem diga que mudar o campo de batalha é apenas um fator para animar as apostas. No entanto, é fato que não podemos ignorar a influência da topografia nas aeronaves, e isso tem levado à diversificação da topografia nas arenas. Por outro lado, para solicitar

Fluxo que leva à batalha



↑ Raven é basicamente um lobo solitário, mas conforme o número de Ravens aumenta, uma organização de apoio surge para facilitar suas atividades manifestado. Essa é a organização intermediária representada por Raven's Nest. Eles agem como um canal entre o cliente e o Raven. Como resultado, eles agem em nome de ambas as partes para o trabalho contratado e ficam com uma pequena porcentagem da remuneração. Alguns corvos fazem contratos privados. Existem também alguns, mas a maioria deles é registrada com um intermediário e é apresentada às missões a partir daí.

Batalha na Arena



▲ As batalhas na arena são baseadas em certas regras. A maior regra é ser 1 contra 1, Tsukasa acredita em sua própria habilidade e na capacidade de luta de AC. Fazer um nome para si mesmo na arena é mostrar seu poder. Estar no topo da arena significa ser o Raven mais forte.

área de luta

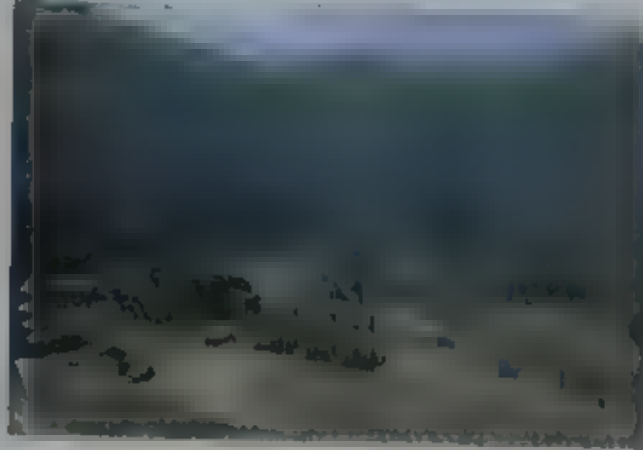
Você não escolhe o campo de batalha apenas para CA versátil. No entanto, existem muitos tipos diferentes de terreno. Também é verdade que o campo de batalha em que existe limita as capacidades de AC. Aqui apresentamos campos de batalha representativos. Gostaria de explicar suas características.

base dianteira da fachada



↑ Durante as batalhas dentro das instalações da base em construção, é importante usar as instalações para evitar ataques inimigos. No entanto, existe a possibilidade de você ser atacado pela infantaria por trás da instalação, portanto, não deixe de monitorar os arredores.

AC garagem/área R11



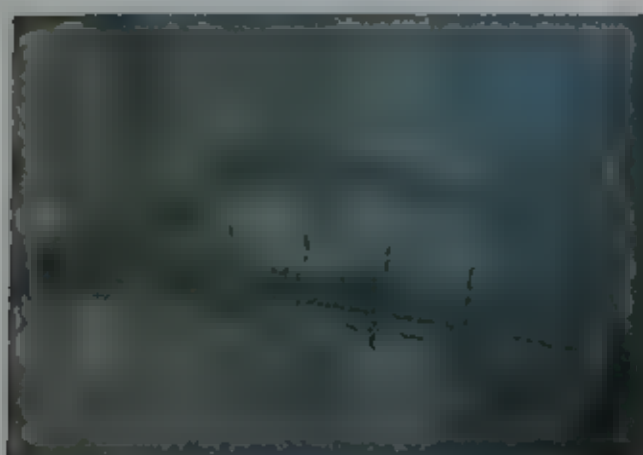
↑ As instalações de controle estão espalhadas pela vasta pista. Por ter um amplo campo de visão, é eficaz atacar com armas de longo alcance centradas em mísseis. Também é adequado para o desenvolvimento de combate aéreo.

barragem de alisar



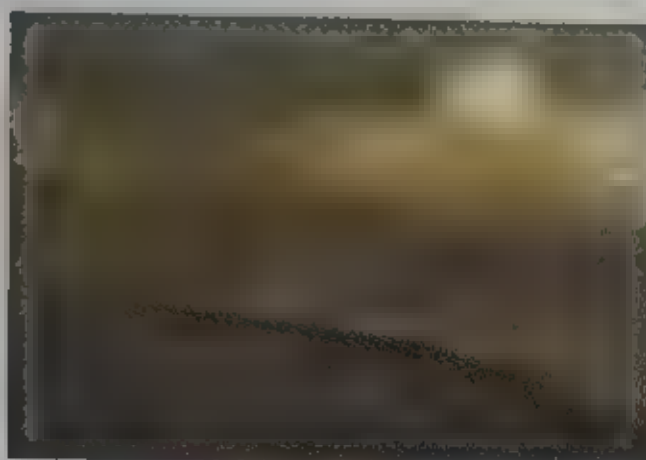
↑ Garantir pontos de apoio é importante em batalhas em barragens construídas em ravinas. Se você cair na superfície da água, ficará incapacitado, então mova-se com cuidado. Porém, se as pernas forem do tipo float, não há problema.

túnel luga



↑ Duas trilhas, divididas verticalmente, atravessam o cânion. Esta pista é o único andaime, por isso é um requisito absoluto para não cair. No entanto, existem locais onde a pista desmorona ao longo do caminho, por isso tome cuidado.

deserto de garam



↑ Uma área deserta caracterizada por quase nada bloqueando a vista. Como não há cobertura, pode-se dizer que é o terreno perfeito para tiros de longo alcance. Mas não se esqueça que é o mesmo com seus inimigos.

campo de batalha na arena

Campos de batalha em arenas incluem não apenas aqueles que usam terreno real, mas também campos de batalha fictícios que são configurados no espaço virtual. Por isso, a arena se caracteriza pela possibilidade de batalhas ocorrerem em cenários impossíveis na realidade.

base da crista



↑ As orgulhosas instalações militares de Crest são fielmente reproduzidas no espaço virtual. O edifício que se ergue ao centro tem um heliporto na cobertura, podendo subir até esta parte aeronaves com elevada potência de booster.

treñessity



↑ O problema é que a velocidade de movimento é reduzida devido aos muitos edifícios curtos. No entanto, os edifícios podem ser usados como cobertura. Além disso, se você usar muitos saltos, isso não atrapalhará seu movimento.

cúpula espacial



↑ Como o campo de batalha está dentro do domo quase sem cobertura, há uma grande possibilidade de que uma batalha feroz se desenrole imediatamente após o início da batalha. Pode-se dizer que esta área é vantajosa para ACs equipados com armas de fogo pesadas.

ruínas aéreas



↑ Um campo de batalha que ignora as leis da física e é exclusivo do espaço virtual, com pedras gigantes flutuando no ar. Uma vez que massas rochosas podem ser usadas como pontos de apoio, muitos corvos as usam como pontos de tiro à distância.

chão da floresta



↑ "A Grande Destruição" Um campo de batalha hipotético situado em uma antiga área de floresta. A área está coberta por uma névoa espessa, tornando quase impossível ver.

forno de fusão



↑ Se você destruir o andaime, há um alto risco de cair no alto-forno e ser danificado. Além disso, a temperatura externa é extremamente alta, por isso é um campo de batalha especial onde você deve sempre tomar cuidado para não superaquecer.

O lado Raven não tem o direito de escolher o campo de batalha em combate. A missão de Raven é lutar no local especificado no contrato e cumprir o pedido, independentemente de seus pontos fortes e fracos. Se não gostar do terreno, basta não assinar contrato, e mesmo que perca em um local que não goste, a Raven será a única responsável. Ravens ganham a vida lutando, então é um truismo que aqueles que não conhecem suas próprias habilidades não vencerão. Provavelmente é por isso que os Ravens aprimoram suas habilidades no campo de batalha e na arena quando têm tempo livre, para se adaptar a qualquer terreno.

O significado da existência da arena do campo de batalha com espectadores

Numa sociedade que recupera do esgotamento do pós-guerra, a segurança dos cidadãos individuais tende a ser negligenciada. A sociedade após a Grande Destruição é aquela em que as pessoas não têm escolha a não ser estabelecer-se como o alicerce sobre o qual devem permanecer, exceto pelo mínimo de segurança. No entanto, isso apenas aumentará o ressentimento dos cidadãos, podendo eventualmente se tornar um fator que dificulta as funções sociais. Temendo esta situação, as empresas organizaram um evento para desabafar o sentimento público. Essa é a arena que mostra a batalha entre ACs. Com o nascimento da arena, que faz com que as batalhas pareçam legais, a raiva do sentimento público foi resolvida. Além disso, a arena tornou-se um local conveniente não apenas para os cidadãos, mas também para os Ravens. Originalmente, os Ravens são pessoas que só conseguem encontrar significado em sua existência na batalha e, em tempos de paz, sua existência é sobrecarregada. Mas com o nascimento de uma arena onde o combate pode ser legalizado, Raven consegue satisfazer seus instintos de luta. Além disso, ao legitimar as apostas no ganho ou na derrota, a arena se consolidou como um novo mercado e as empresas fortaleceram seu sistema de controle.

CONTEÚDO

002	INTRODUÇÃO
004	CRONOLOGIA DO MUNDO DO NÚCLEO BLINDADO
008	INVESTIGAÇÃO DO MUNDO DO NÚCLEO BLINDADO
010	ESTRUTURA DA AC
012	HISTÓRIA DA AC
014	TENDÊNCIA DE MONTAGEM AC
016	CAMPO DE BATALHA DE AC

019 CAPÍTULO 01

020	NÚCLEO BLINDADO
026	PROJETO DE NÚCLEO BLINDADO FANTASMA
030	NÚCLEO BLINDADO MESTRE DA ARENA
034	LISTA DE PEÇAS
048	PESSOAL ENTREVISTA EQUIPE DE SOM

049 CAPÍTULO 02

050	NÚCLEO BLINDADO 2
056	LISTA DE PEÇAS ARMORED CORE 2
060	OUTRA IDADE
078	ENTREVISTA DA EQUIPE CG EQUIPE DO FILME

079 CAPÍTULO 03

080	NÚCLEO BLINDADO 3
086	NÚCLEO BLINDADO 3 LINHA SILENCIOSA
090	LISTA DE PEÇAS
122	PESSOAL ENTREVISTA GRÁFICO EQUIPE

123 CAPÍTULO 04

124	NEXO DE NÚCLEO BLINDADO
130	Armored Core Nine Breaker
134	Armored Core Last Raven
142	LISTA DE PEÇAS

171 CAPÍTULO 05

178	GALERIA DE ILUSTRAÇÃO
182	SESSÃO DE PRODUTOS
187	GLOSSÁRIO DE NÚCLEO BLINDADO

Neste livro, cada obra da série "Armored Core" é chamada com o seguinte código: "Armored Core" AC, "Armored Core Project Phantasma" ACPP, "Armored Master of Arena" ACMOA, "Armored Core 2" AC2, "Armored Core 2 Outra Era" AG2AA, "Armored Core 3" AC3, "Armored Core 3 Silent Line" AC3SL, "Armored Core Nexus" ACNX, "Armored Core Nine Breaker" ACNB, "Armored Core Last Raven" ACR Mado, "Core" com o nome na obra "Armored". "Core" é abreviado como "AC" e "Muscle Tracer" como "MT". Todos os preços de produtos neste documento são atuais em dezembro de 2005.

CHAPTER 01

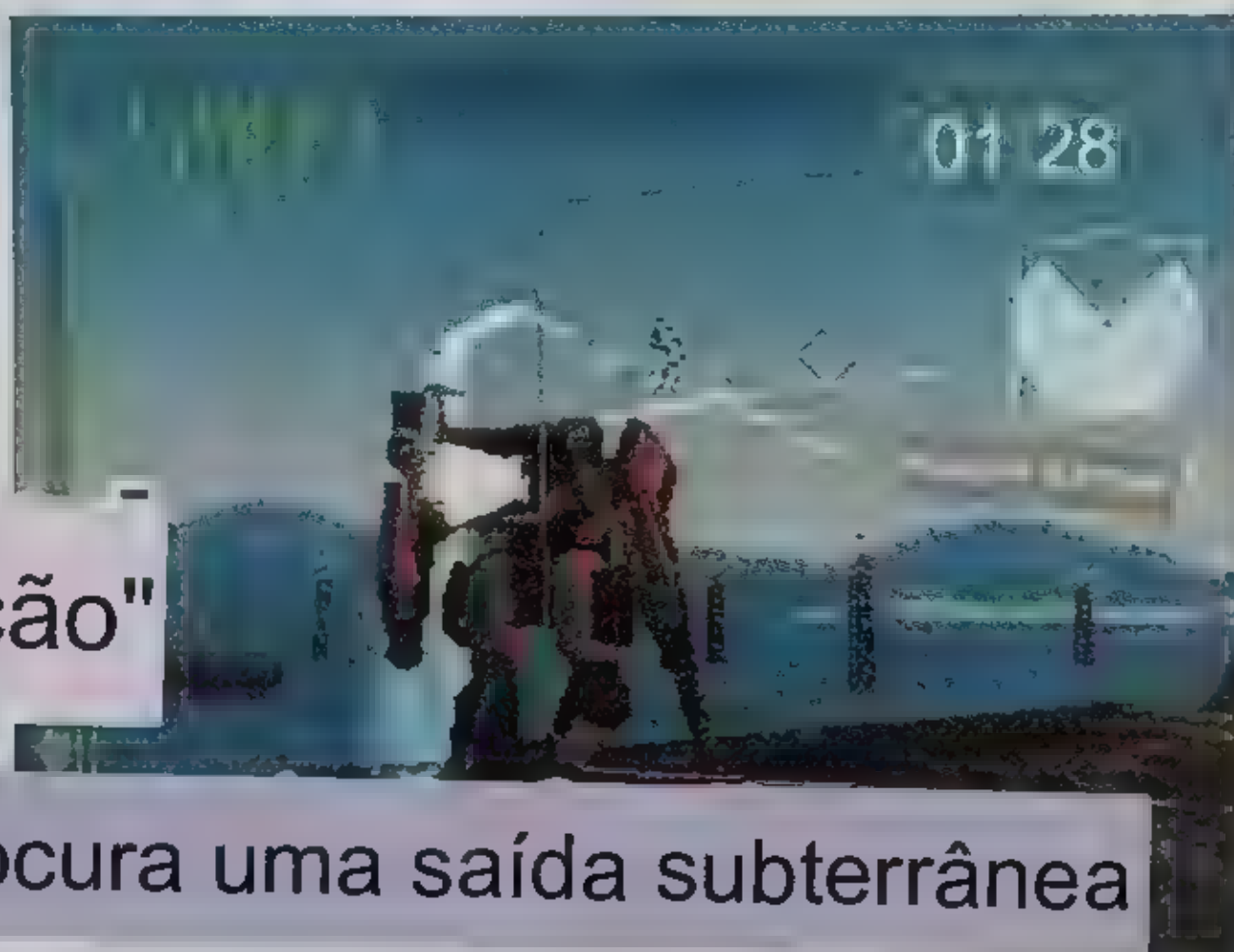




O começo de tudo é

"grande destruição"

A humanidade procura uma saída subterrânea



BLINDADO GORE

Software Armored
Core PlayStation lançado em
10 de julho de 1997
1.890 ienes
Versão PS one Books lançada em 15 de novembro de 2001,

HISTÓRIA.....

A guerra final entre as nações Devido à Grande Destruição, a Terra tornou-se inabitável para a humanidade. As pessoas procuraram uma saída subterrânea e, meio século depois, o mundo subterrâneo recuperou sua prosperidade. As empresas que conquistaram o poder começarão as lutas pelo poder pela força. A chave para isso era o mercenário manipulador de AC, "Raven".



MODO CENÁRIO

Menu Principal

<Ninho do Corvo>

Fluxo estabelecido que não muda até o último trabalho

Conclua a primeira missão e torne-se Raven. Os jogadores podem selecionar missões de troca de peças, configurar AC, receber e-mails, etc. na tela de rede do Raven's Nest ao qual pertencem. Embora o nome da organização, o número de menus e os conteúdos tenham mudado, esse formato foi seguido até os últimos trabalhos. O número de menus de Raven's Nest na primeira obra, que marcou o início da série AC, é seis, conforme mostrado à direita. O conceito de classificação já foi introduzido e o Ranker AC já apareceu, embora não possa ser desafiado por batalhas reais na arena

MISSÃO [Missão]

Você pode verificar o conteúdo e as recompensas de várias solicitações que chegam ao Raven's Nest e selecionar as missões que deseja receber

GARAGEM [garagem]

Além de montar o AC, teste de operação AC e confirmação de avaliação e criação de emblemas

Verifique aqui os e-mails que serão enviados à você conforme você progride em suas missões. Todos os e-mails recebidos são salvos

COMPRA [compra]

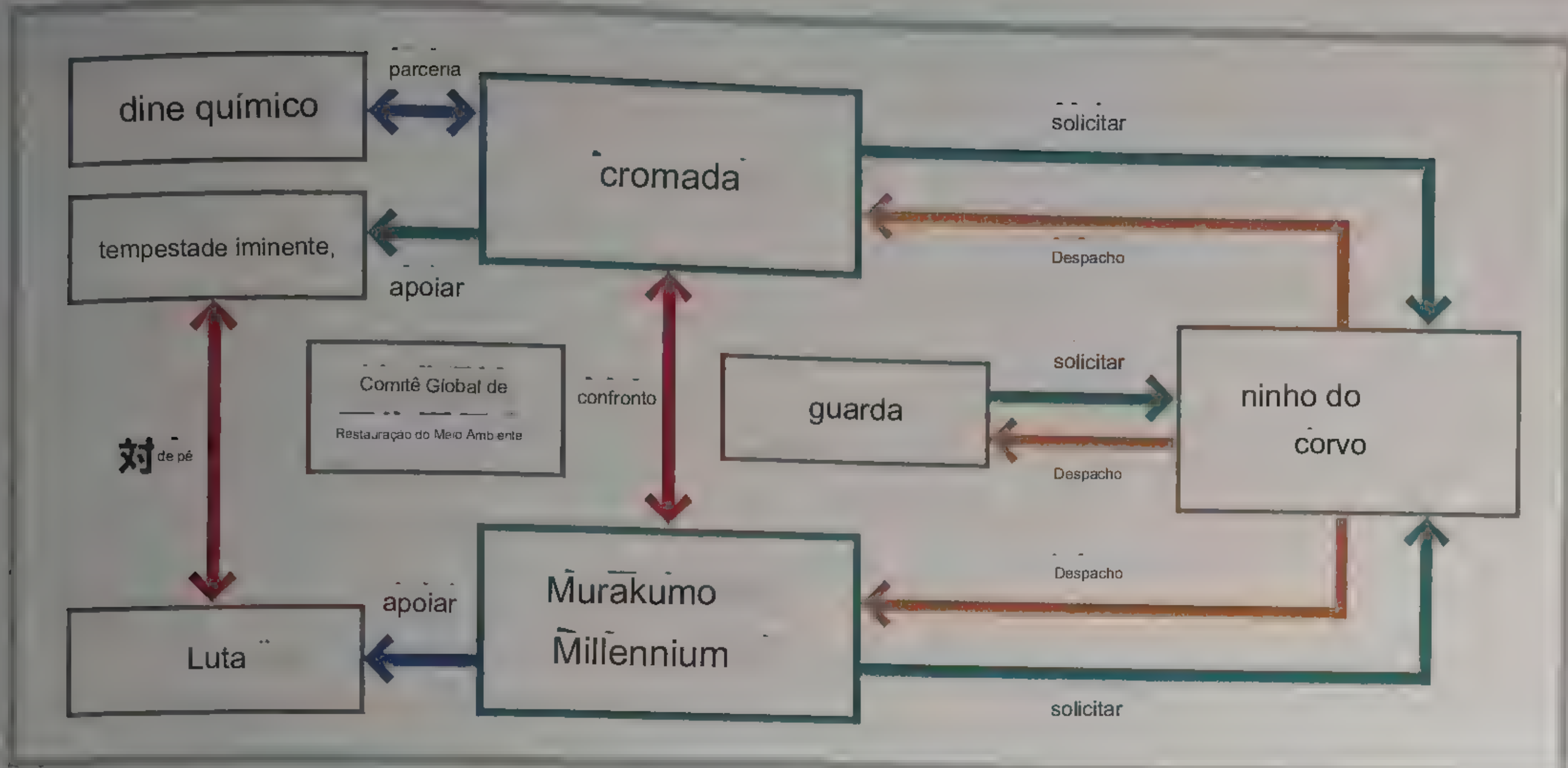
Você pode comprar e vender peças. Se o bant for o mesmo, o preço de compra e o preço de venda não mudam e são sempre constantes

CLASSIFICAÇÃO

Veja a lista de classificações em Raven's Nest. Você também pode conferir o perfil de cada ranker.

SISTEMA [Sistema]

Itens para salvar e carregar dados e emblemas do jogo, configurações do ambiente operacional durante o jogo, etc



*Empresas gigantescas como a Chrome e a Murakumo Millennium, é claro, possuem departamentos que desenvolvem peças AC, e a Raven's Nest não só aceita pedidos de missões, como também vende peças novas para lojas.

CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

cromada

cromada

Uma empresa líder mundial que esteve envolvida na execução do plano de 100 anos como líder de fato da "União das Empresas". É a maior cidade do mundo subterrâneo e lar de IZAK CITY, o centro da indústria, economia e cultura が. Nos últimos anos, sua natureza hipócrita tornou-se aparente, levando a conflitos com várias empresas e à dissolução do "União das Empresas". Desde então, tornou uma política aberta fortalecer seu próprio sistema de gestão monopolista da cidade.

dine químico

corante químico

Uma empresa que possui conquistas de primeira classe no campo de pesquisa e desenvolvimento de medicamentos. Recentemente, há rumores de que eles estão desenvolvendo armas biológicas secretamente. Temos uma parceria com o Chrome. Por esse motivo, às vezes são alvo de forças anti-Chrome.

tempestade iminente

Tempestade Iminente

Organização armada sob o guarda-chuva do Chrome. Desempenha o papel de obrigar as empresas opositoras a cumprir com o uso da força. Recentemente, no entanto, até mesmo o Chrome perdeu muito de seu controle e seu comportamento está piorando um pouco, atraindo a reação de outras empresas 3.

guarda

Guarda

"Isaac City Guard" e "Zam City Guard" são organizações de segurança que ostensivamente protegem suas respectivas cidades. Na verdade, às vezes é usado como meio de exercer a força por empresas poderosas da cidade, mas recentemente tornou-se visivelmente enfraquecido e está sendo pressionado por organizações terroristas. Portanto, as chances de contar com o poder do Raven's Nest tendem a aumentar.

Murakumo Millenium

Uma grande empresa com foco industrial. Com um alto nível de proeza tecnológica, diz-se que eles até superaram o Chrome em termos de capacidade de desenvolver peças relacionadas à CA. Uma das poucas empresas que se opõe claramente ao conceito de controle de monopólio do Chrome. Além dos frequentes confrontos armados com a Chrome Inc. em torno de Isaac City, também há vozes que apóiam secretamente o grupo terrorista Struggle.

Comitê Global de Restauração Ambiental

Um grupo cujo objetivo é restaurar o ambiente do mundo devastado da superfície e possibilitar que os humanos vivam nele novamente. Seu nome só recentemente começou a se tornar conhecido, mas dizem que seus membros incluem alguns dos principais cientistas do mundo, mas sua verdadeira natureza é incerta.

Luta

Luta Um

grupo terrorista armado que se opõe ao controle e gestão corporativa. No entanto, uma vez que os alvos são exclusivamente instalações relacionadas ao Chrome, há uma forte opinião de que, nos bastidores, a Murakumo Millennium está fornecendo suporte financeiro e de equipamentos.

ninho do corvo

RAVENS' NEST Uma

organização mercenária que aceita pedidos de trabalho independentemente da legalidade e despacha Ravens desde que recebam uma recompensa. Além de solicitar trabalhos pela internet, ele também oferece suporte como compra e venda de peças de AC para a Raven, a qual ele pertence. Para receber pedidos de inimigos e aliados, batalhas entre Ravens pertencentes à mesma organização ocorrem diariamente.

MISSÕES

O confronto cada vez mais intenso entre as duas grandes corporações e os terroristas agindo nos bastidores. Raven

Nunca ficamos sem pedidos. Contanto que você tenha o poder, você pode
Você pode fazer o seu melhor e melhorar sua classificação.

PRIMEIRA MISSÃO

Sobreviver... essa é
a condição para se tornar um Corvo.

exame corvo

Raven's Nest Raven's Nest AC Training Grounds

O único exame obrigatório para aspirantes a Ravens e se matricular no Raven's Nest. Se você é novo no AC ou nunca lidou com um AC, você é jogado na arena. A tarefa é simples: ficar três minutos depois de começar a se mover. Dois Storchs atacam. Além disso, mesmo se você derrotá-los, você pode sobreviver, então você passará.

ser. Como o local de teste é o campo de treinamento do Raven's Nest, não há despesas necessárias após a batalha, como consertar as balas usadas ou a aeronave. Se você passar neste teste e for reconhecido como um Raven, poderá usar este campo de treinamento a qualquer momento como um campo de teste para o seu AC. Mesmo assim, os oponentes ainda são dois Storchs.

Eliminação de desertores

Murakumo Millennium / Murakumo Millennium

"MAIS". É um projeto de pesquisa conduzido pela Murakumo Millennium para criar humanos aprimorados que superam as capacidades humanas. Durante o experimento de nível de próxima geração, ocorreu uma situação em que o sujeito agarrou o AC e escapou. Aparentemente, algum tipo de experimento teve um efeito negativo na psique do sujeito. Além disso, o sujeito era um ex-Ravo. Ele ceifou as tropas da Guarda com o AC capturado e escapou para o chão. O conteúdo desta missão é eliminar a cobaia junto com sua CA, ou seja, destruí-la. O AC roubado é o "Kagero" de Murakumo, que possui a maior mobilidade. Como isso está sendo manipulado por uma ex-cobaia de Raven que foi humanizada, não é uma velocidade normal. Os corvos que receberem missões deverão ter as habilidades e equipamentos para lidar com elas.

escuta de trem da transporte

Murakumo Millennium/Heaven's Rock 6º Depósito

O trem de longa distância "Balder" da Murakumo Millennium foi planejado para ser atacado e um pedido foi feito. Durante o reabastecimento no Heaven's Rock Depot No. 6, pelo menos o veículo principal, que está carregado de segredos, deve ser protegido. As forças de ataque enviarão quatro interceptadores não tripulados Wilkins, mas com a inesperada participação de AC Wildcats ao longo do caminho, não é uma tarefa fácil. Limpar a força de assalto é o melhor, mas se o veículo líder terminar de reabastecer e sair com segurança da zona de perigo, a missão será um sucesso.

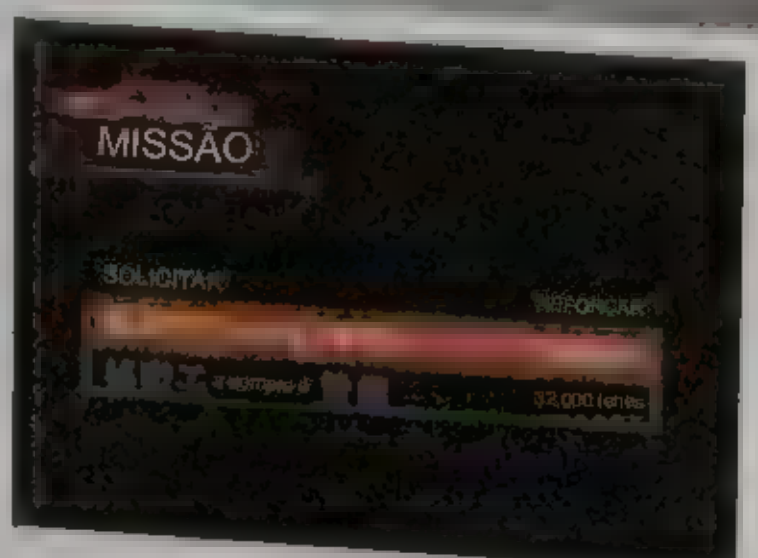
➔ Um gato selvagem que aparece pela primeira vez nesta missão. Tem excelente mobilidade e poder de ataque, e é bastante formidável.



Explorando a entrada secreta da fábrica

Murakumo Millennium // Whiteland Snowfield

Murakumo Millennium, que planeja destruir a fábrica subterrânea de Chrome com forças especiais, pede que você procure uma entrada no campo de neve de Whiteland. O objetivo é localizar a entrada e abrir a porta. A operação é realizada à noite, o inimigo e o alvo são difíceis de ver e há um limite de tempo, portanto, é necessária uma ação rápida.



segurança de entrada de fábrica secreta

Chrome: Whiteland Snowfields Chrome sabe sobre a sabotagem de Murakumo Millennium em sua fábrica subterrânea. A Chrome Corporation também solicitou aos Ravens que enviassem Ravens para proteger o Raven's Nest. Se o dispositivo de bloqueio na entrada puder ser protegido da aeronave de ataque VTOL "Shippu" e combater o ataque de onda "AC "Sagiri", a missão será concluída.

arma

cromada

// Canhão Super Gigante da Justiça

Super Giant Cannon Justice" É a arma definitiva que conduziu toda a humanidade para o subsolo. Acontece que Murakumo Millennium está tentando ativar esta arma, que ainda está presa no espaço. Agora que essas armas são usadas contra a terra, isso significa que o destino da humanidade chegará ao fim. Não importa o que, deve ser interrompido. A única maneira de pará-lo é destruir o lançador. Ao receber o pedido, Raven voa para o espaço. Corsair, a fim de romper o bloqueio do Tankette M e alcançar o lançador dentro do prazo. 。



↑ Destruir o alimentador de energia oculto perto do lançador aumenta ligeiramente o tempo de lançamento.

Destruição da base de gás venenoso

Raven's Nest: // Antiga Fábrica de Armas Científicas "Ríprep":

Eliminação da antiga fábrica de armas científicas "Ríprep" sob contrato da Raven's Nest. No entanto, existe um gás no interior que corói o metal e é necessário interromper isso primeiro. O gás parece ser gerado por um dos cinco dispositivos de controle, e Raven, que realiza esta missão, colocará as cinco bombas fornecidas a todos os dispositivos de controle. Não há limite de tempo definido, mas AC não é exceção a ser corroído por gás, por isso continuará a sofrer danos enquanto estiver dentro. Como resultado, a missão deve ser concluída antes que a durabilidade da aeronave chegue a 0

Nova investigação do Chrome Base

Antiga instalação militar cromada Raven's Nest

Raven's Nest ouve um boato de que um grupo desconhecido entrou e saiu recentemente de uma instalação que já foi usada como base militar pela Chrome Corporation e solicita uma nova investigação da base. Isso se baseia no julgamento de que o fator ansiedade deve ser eliminado o mais rápido possível. Se você se infiltrar na base e descobrir alguém, poderá destruí-lo no local. Para Raven, que assumiu a missão de "Limpar os restos de cromo", ele entrará na mesma instalação e subirá do subsolo à superfície da mesma maneira. E quando sai no chão, fica clara a identidade do adversário. O AC que apareceu é uma marreta. O passageiro é aquele chefe Savage que certa vez o enganou para uma missão falsa. É hora de se acalmar.

ÚLTIMA MISSÃO

"Retornar!"

A identidade da voz é... 。

ninho do corvo

Raven's Nest: // Raven's Nest Sede Forças

armadas de afiliação desconhecida se infiltraram na sede do Raven's Nest e destruíram algumas instalações. As forças de segurança rapidamente o eliminaram, mas surgiu um problema. As forças invasoras deixaram minas flutuantes para trás. Sua missão é limpar esta mina. Assim que você encontra uma mina, recebe instruções para destruí-la e corre para o quartel-general, mas de repente aparece um inimigo que ataca AC. Por que a força invasora já foi suprimida!? Uma voz de "Volte!" pode ser ouvida no caminho. Mas a verdade final já estava à mão. E o que está no caminho é o AC mais bem classificado, Nineball...

→ Use inúmeros blocos flutuantes como trampolins para subir. corvos

Esta é a cena em que você pode ver o tamanho da Sede da Nest



Missões rivais...

CORVOS

Entre os Ravens pertencentes ao Raven's Nest, aqueles com uma alta taxa de sucesso operacional são chamados de Ranker ACs. Há 15 deles no total. Eles estão constantemente competindo por classificações e aguçando sua competição.

NÚCLEO BLINDADO

CA

bola nove

Hustler One



Equipado com um lançador de granadas e outros equipamentos de alto desempenho em um corpo relativamente leve, este AC combina mobilidade e poder ofensivo em alto nível. Com Raven, que dizem ser o mais forte de todos os tempos, pilotando esta unidade, não é de admirar que continue a manter seu indiscutível primeiro lugar no ranking. A confiança do cliente também é grande.

AC

Valkyria C

NOME

Rosswesse



ofensivo de Redweille Weapon, é um pouco baixo, mas é uma máquina leve, e é boa em se mover em alta velocidade. Como o cavaleiro tem o mesmo nome de uma das deusas da guerra Valquíria, acredita-se que ela provavelmente seja uma mulher, mas sua verdadeira identidade é completamente desconhecida.

CA

Fafnir

baltazar



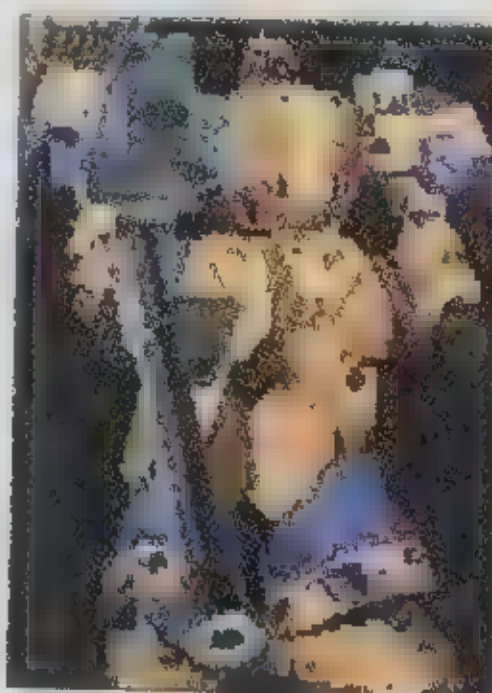
Equipado com pernas em forma de barra de madeira de alta velocidade de quatro patas, Fafnir e equipamento pesado que está próximo de seu limite, este poderoso AC mantém alta mobilidade enquanto possui um tremendo poder de fogo.

AC

Marreta

NOME

Chefe Selvagem



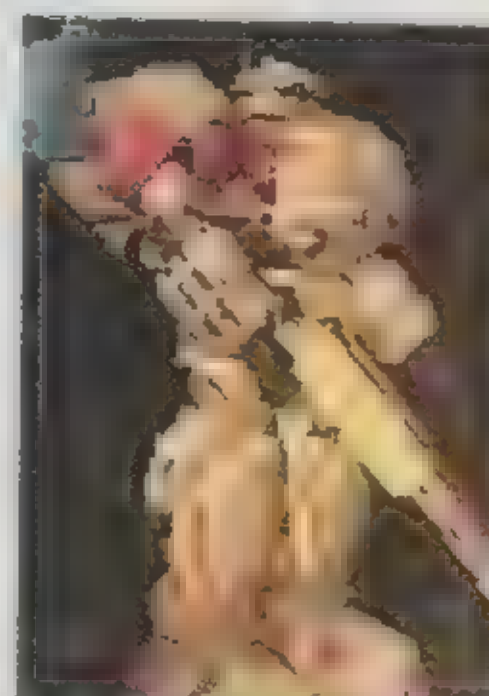
"Mate seu oponente sem pele esmagar contra com o credo de Atitude para focar em armas de fogo. Estou montando um AC, quantas missões cara a cara."

CA

ID Crescente

NOME lua

crescente

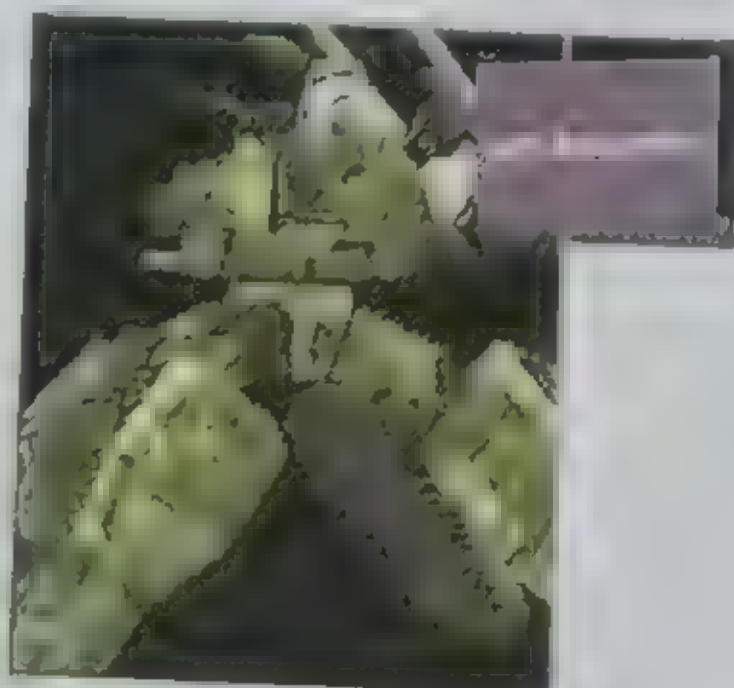


reúne os mensageiros são cavaleiros mas quando se trata de combate eles se tornam completamente frios. Os munitos de tamanho médio em ambos os ombros e o ataque no corpo, as quais são as armas.

AC

linda gatinha

NOME Lynx Minx

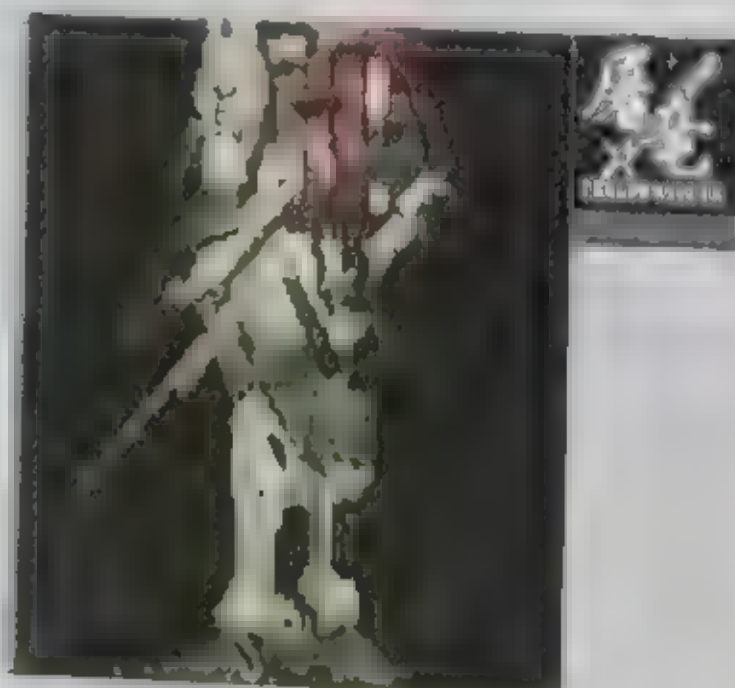


Um AC de quatro patas especializado em combate de alta velocidade, armado com lançadores de mísseis em ambos os braços e armas em ambos os ombros. A passageira é do sexo feminino.

AC

Toryu Tipo Hei

NOME Nick Kawasaki

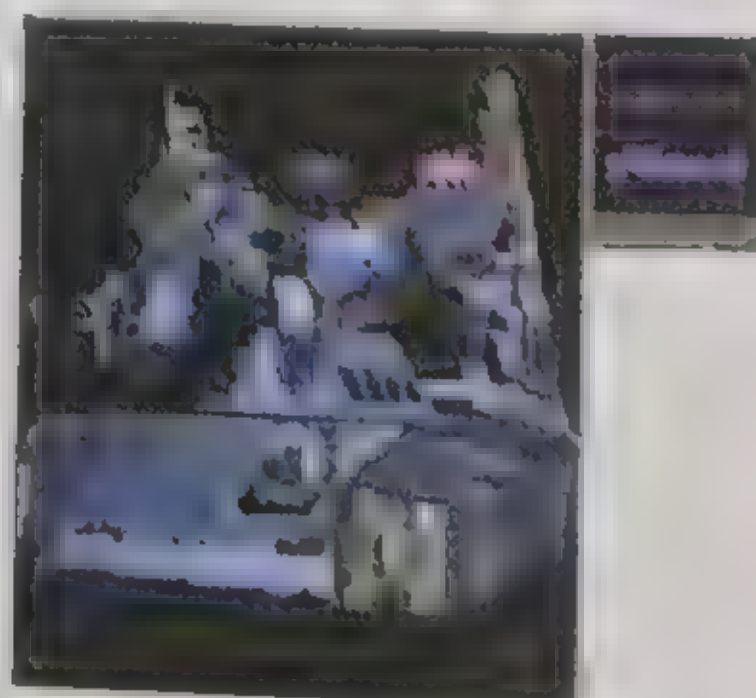


Passageiro Nick é o tipo de Raven que odeia coisas desnecessárias. Por esse motivo, ele visa matar com um único golpe com sua única arma, o rifle de precisão.

CA

Kamui mkXVI

NOME Kamui Mizuho



Um Raven promissor que controla um AC típico do tipo tanque com equipamento pesado e grande poder de fogo. Não pare de atirar até atingir seu alvo.

CA

Aço azul

NOME Pacificador



Armas são apenas revólveres. Essa é a política do Pacificador que admira pistoleiros que abrem tudo para uma arma.

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

capítulo 5

O que atrapalha o caminho de Raven

De MT para trabalho a MT para combate Mecanismo de guarda, tanques, veículos blindados, aviões de ataque, bombardeiros e até armas biológicas, em frente ao AC
Vários inimigos estão no caminho.

INIMIGOS

arma viva

Um novo conceito de arma que imita mecanicamente as características dos seres vivos.

Uma arma biológica desenvolvida pela Chemicaldyne. Embora os detalhes sejam desconhecidos, ao contrário do mecha, ele se move com tecido muscular semelhante ao dos organismos vivos, portanto não pode ser detectado pelo radar normal e o bloqueio é impossível. Coberto por uma armadura vital com alta dureza, ele dispara bio-lasers de seu corpo para atacar. Warrior Bugs e gigantes Centurion Bugs foram confirmados para liderá-los, mas os Centurion Bugs são muito maiores e seus ataques a laser são muito mais formidáveis.



inseto guerreiro

bug centurião



Gigante MT

Se você aumentar o MT, será tão bom quanto o AC?

Um MT supergigante que foi desenvolvido secretamente pelo Chrome. Um AC de tamanho normal seria grande o suficiente para olhar para cima e, claro, seria possível equipá-lo com armas pesadas extremamente poderosas, como granadas e canhões de laser, para que ele ostentasse um poder ofensivo ameaçador. Os canhões de granada são especialmente problemáticos porque criam explosões. Além do mais, com um grande, o 3458 também pode pular alto. No entanto, ainda há espaço para melhorias, e seu ponto fraco é que ele se agarra aos pés e não há como lidar com ele quando é desafiado em combate corpo a corpo.

há



Devastador

interceptor não tripulado

Se você olhar do ponto de vista AC, é apenas uma "mosca barulhenta"

Ele sobe com um grande ventilador e voa livremente pelo ar com um motor a jato. Ele detecta alvos rapidamente com os sensores compostos em seu nariz e ataca precisamente com as metralhadoras na parte inferior de sua fuselagem.



Tição

aeronave de ataque não tripulada

Uma metralhadora que voa livremente pelo ar



mariposa tigre

Levante-se com um ventilador poderoso no meio. Mantém alta mobilidade no ar com vários bicos ao seu redor. Ele procura os inimigos com a cabeça da câmera no topo da fuselagem e, quando encontra um alvo, ataca com uma metralhadora montada na parte inferior da fuselagem

bípede MT

O preço de produção é mais atraente do que qualquer outra coisa. Armas escolhidas para desempenho de custo :



bispo

Por ser um MT desenvolvido para combate em terrenos acidentados, adota um estilo de caminhada bípede. Eles pretendiam tornar o tanque altamente móvel, mas no final não conseguiram carregar armas pesadas e agora foram substituídos por ACs de alta mobilidade. Originalmente, MT não deveria aparecer na linha de frente da batalha.

Máquina de combate tripé de alta velocidade

Qual é a mobilidade do tripé itinerante, que é incomparável mesmo nas partes das pernas do AC?

No topo das três pernas, um omnidirecional Equipado com rodas para alcançar o movimento de alta velocidade Equipado com uma metralhadora Gatling de quatro canos na cabeça e um lançador de mísseis na parte traseira, possui alto poder de fogo. Se você transformá-lo em um inimigo, até o AC será um oponente problemático.



Cérbero III

NÚCLEO BLINDADO

PROJETO FANTASMA

HISTÓRIA.....

Meio século se passou desde que a raça humana mudou-se para o subsolo devido ao colapso do mundo da superfície devido à Grande Destruição. Em Isaac City, a maior cidade complexa subterrânea do mundo, um pedido simples, mas estranho, foi entregue a um Raven registrado no Raven's Nest. Havia apenas "Eu quero que você invada o complexo subterrâneo da cidade 'Amber Crown'". Raven segue para aquela terra com um enorme depósito em mãos. O incidente começou a partir daí



"Eu quero que você invada Amber Crown!"



NOVO SISTEMA Classificação alterada para Arena

Em termos de sistema, é quase o mesmo que seu antecessor. A única coisa é que o menu do Raven's Nest mudou do "Ranking" do trabalho anterior para "Arena", e ao confrontar o Ranker AC diretamente na Arena, você pode aumentar seu próprio ranking e até obter recompensas campo de arroz. Batalha de Ranker familiar para os fãs de AC. As classificações vão até o 50º lugar e os jogadores sobem de baixo para cima. Somente aqueles que estão um nível acima podem aceitar o desafio. O estilo básico de lutar na arena sem gastar dinheiro com munição ou reparos também começou com este "Projeto Phantasma".



→ O campo de batalha pode ser selecionado livremente entre 13 tipos de campos preparados

← Batalhas individuais com jogadores de alto escalão. Existem alguns fãs que dizem que este lado queimou melhor

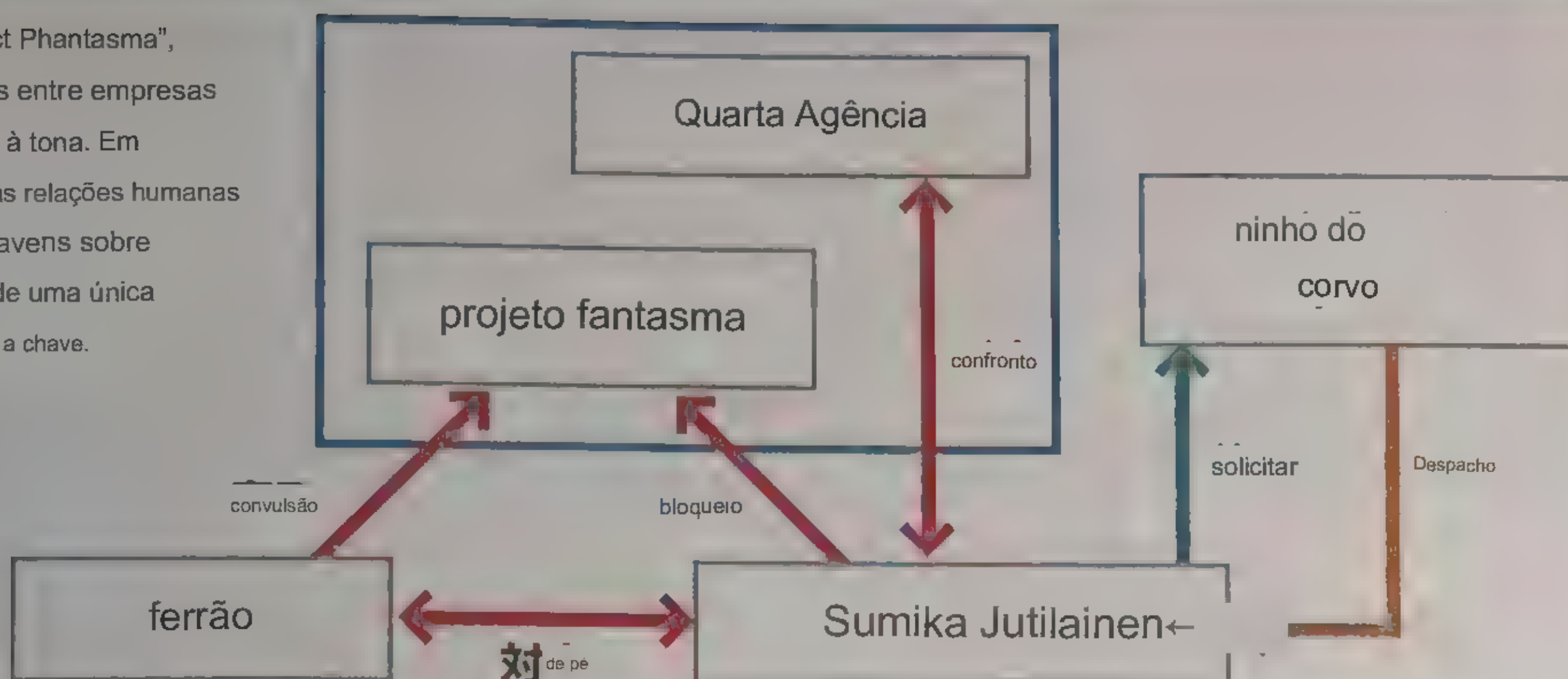


BRAÇO VERMELHO
GORS
PROJETO FANTASMA

Armored Core Project Phantasma PlayStation
software Lançado em 4 de dezembro
de 1997 ¥1.890

versão PS
one Books Lançado em 29 de novembro de 2001

Em "Project Phantasma", os conflitos entre empresas nunca vêm à tona. Em vez disso, as relações humanas entre os Ravens sobre os planos de uma única empresa são a chave.



ORGANIZAÇÕES E PESSOAS

Quarta Agência

Quarta-feira Organização Um

instituto de pesquisa baseado em Amber Crown, um complexo subterrâneo de tamanho médio localizado relativamente longe de Isaac City. Amber Crown foi desenvolvida no início do plano de 100 anos, então agora os edifícios estão envelhecendo e, junto com a área da cidade velha, muitas áreas fechadas foram criadas e as favelas se tornaram um problema. Mais recentemente, no entanto, a Agência Wendy foi dispersa em vários de seus recintos. Não está claro que tipo de pesquisa eles estão fazendo, mas parece que eles são operados com financiamento de algum conglomerado gigante. Recentemente, no entanto, pesquisas sob o nome de "Fanta 'Zuma Project'" estão em andamento, mas os detalhes da pesquisa também são completamente desconhecidos. No entanto, diz-se que esse plano está nos bastidores de outro grande conglomerado.

| Ferrão

ferrão

Um corvo misterioso que aparece muitas vezes na frente dos protagonistas montado em um AC Vixen. "Eu odeio problemas" é uma política consistente. Ele também almeja o "Projeto Phantasma", mas é um plano para agarrá-lo a fim de obter um poder



avassalador que não será problemático, e ele assume a posição oposta de Sumika. No começo, ele agia legal, mas depois de ser derrotado pelo protagonista e Sumika muitas vezes, talvez ele tenha perdido a razão e, no final, ele se tornou um com Fan Tazuma.

-O que é o Projeto Fantasma?

O que é o Projeto Phantasma?

Parece ser um projeto promovido pela "Wednesday Agency", mas os detalhes completos são desconhecidos. Parece que vários experimentos estão sendo conduzidos na instalação fechada dentro de Amber Crown, e Sumika se infiltra para investigá-lo. Você pedirá a Nest para resgatá-lo. Que tipo de organização está envolvida neste programa de desenvolvimento de armas também está envolto em mistério.



ninho do corvo

NINHO DE CORVOS

Uma organização mercenária que possui os melhores Ravens e despacha Ravens de acordo com a recompensa, independente de ser legal ou ilegal. Além do primeiro pedido, ele quase não se envolveu em nenhuma missão desta vez, mas faz um bom trabalho gerenciando a arena, a loja e a garagem, e apóia Raven.

Sumika Uutilainen

Uma Ravena que trabalha para AC Coral Star para descobrir toda a imagem da "Agência de quarta-feira". Peça ajuda ao herói, Amber Ku. A maioria dos pedidos de missão depois de ingressar em Laun são dela. Eles pertencem a eles e muitas vezes agem juntos.

Cumprindo MISSÕES, o confronto com Stinger ficará mais forte.

Fica claro para...

151

PRIMEIRA MISSÃO

O poder que Ravena busca é o poder da destruição...

Inimigo Forçado -Bricks-

cliente desconhecido // Depósito de material de

organização hostil Se todos os inimigos forem eliminados dentro do limite de tempo, tudo bem. No entanto, além disso, quanto mais coisas você destruir, maior será sua recompensa. Em outras palavras, significa que quero que você faça o possível para destruir. Veja se é um Raven que pode responder a solicitações futuras.

Parece ser uma pedra de toque para dominar. Isso significa que o poder necessário para alcançar Ambercrown é poder destrutivo?

Apontamos nossas armas para tudo que existe...

Resgate -Snatch Mission-

Cliente Desconhecido // Corredor Circular Junção de 45 Graus:

Um pedido para resgatar uma certa pessoa de uma força hostil. O alvo está no meio dos 3 veículos de transporte, aniquile as unidades de escolta e destrua os veículos de transporte dianteiros e traseiros para concluir a missão. No entanto, parece que isso foi uma armadilha para nos emboscar e nos derrotar. Parece que o inimigo não quer encontrar Sumika de jeito nenhum. Após esta missão, o Stinger aparece pela primeira vez e destrói o único veículo de transporte restante.

Pare de recaptura VIPs -Slaughter House-

Sumika Yutilainen: Fábrica abandonada no

piso inferior Sumika e seus amigos capturaram uma figura-chave que detém informações importantes sobre a "Organização Quarta-feira" e o "Projeto Phantasma", e planejam transferi-los para um local seguro para que não sejam recapturados por organizações hostis. É o dever de escolta. No entanto, talvez porque a informação vazou para a outra parte, eles foram rapidamente atacados pelo inimigo. O Stinger reaparece quando a força inimiga composta por Vagalumes e Águias é aniquilada. Sumika recusa corajosamente o pedido de Stinger para entregar Stinger, a primeira batalha de [Stinger] com dar → "Eu não gosto de cuidar das coisas." Esta frase é conhecida como uma fala famosa na série AC.



ÚLTIMA MISSÃO

"Vou apagar tudo", disse ele.

Batalha Final -Pesadelo-

Phantasma: // Instalação fechada "Abyss"

O pedido final vem de alguém que se autodenomina "Phantasma". Não foi um pedido, mas um convite à destruição. Aquele homem, que finalmente se tornou um com o Phantasma, extraiu seu verdadeiro poder e colocou um tremendo poder nele, antes de colocar o mundo sob seu controle, como uma cerimônia, dará a Raven, que guarda muito ressentimento, um banho de sangue. Se a fúria de Phantasma não for interrompida aqui, o futuro da humanidade será roubado.



CORVOS

Rankers competindo na arena

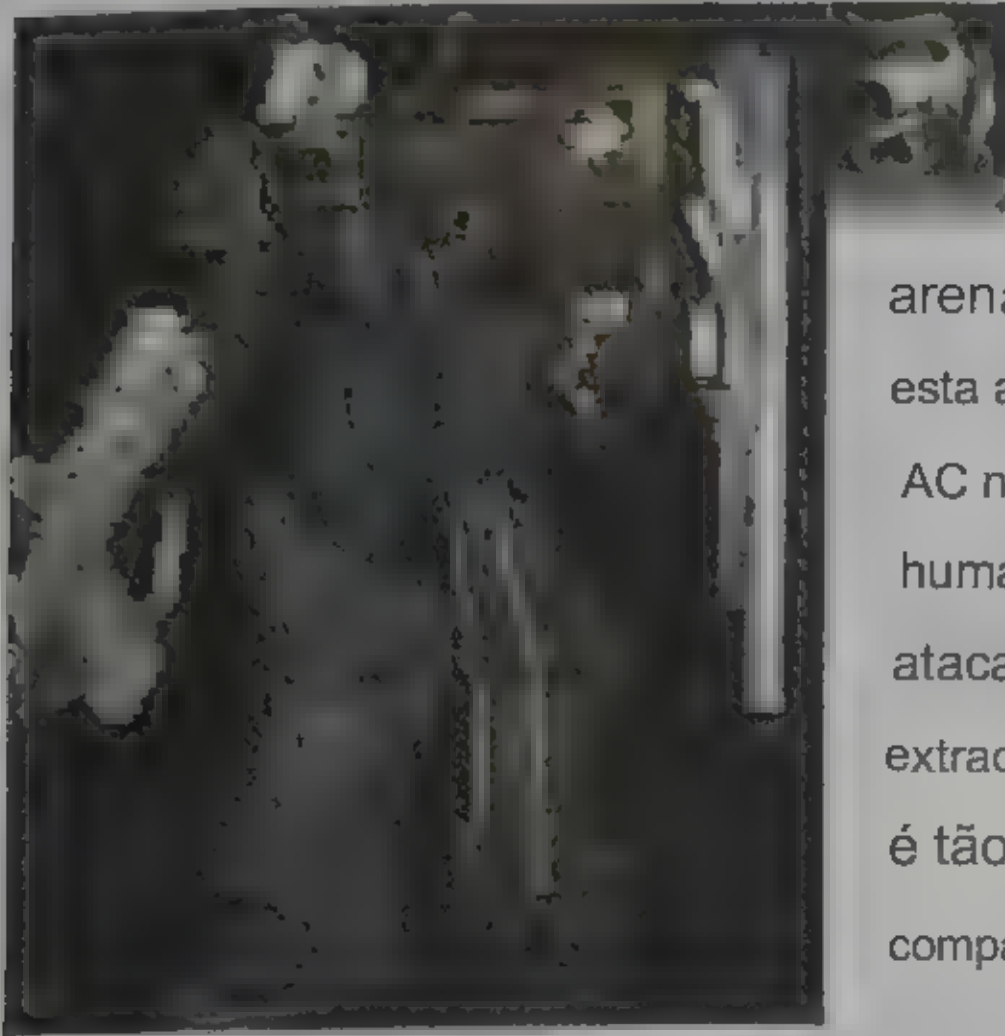
50 ACs ranker aparecendo na arena. Também é uma grande característica que existam pilotos que montaram ACs com a mesma política e participam como uma equipe.

CA

éclair

0000

Ampola



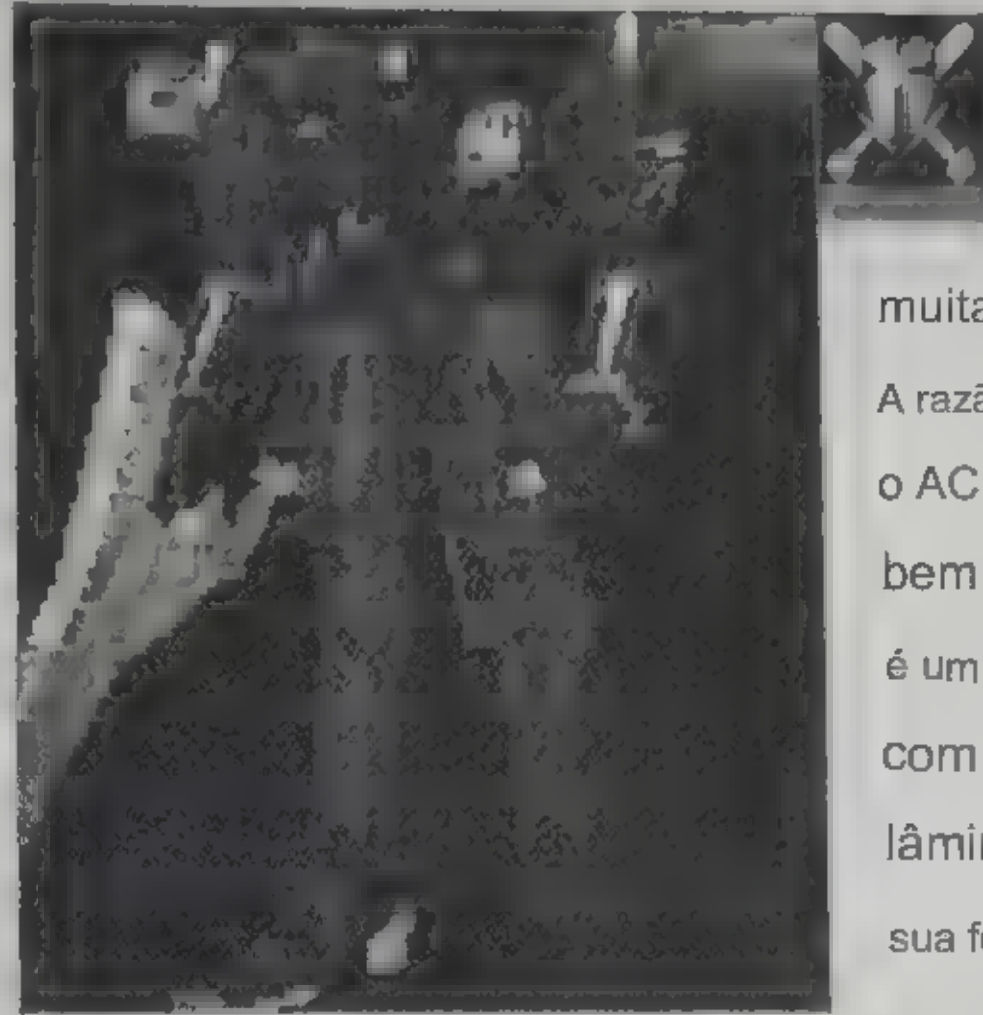
Raven, que se autodenomina o "imperador" e reina no topo da arena. Começando com esta ampola, todos os pilotos AC no top dez da arena são humanos aprimorados e atacam com velocidade extraordinária. Sua velocidade é tão temida que pode ser comparada a um "raio".

CA

criador de sombras

0000

Raio



Um talentoso Raven que subiu para o 6º lugar sozinho nesta arena com muitas participações em equipe. A razão pela qual ele é capaz de usar o AC excessivamente pesado tão bem é porque o piloto, Radius, é um humano aprimorado. Equipado com as armas mais fortes e as lâminas mais fortes, demonstra sua força a qualquer distância.

Equipe

Moruniya

A equipe de quatro patas AC "Moruniya" enviou um total de cinco Ravens para a arena. O 2º colocado Nori, o 7º colocado Adeen e o 10º colocado Dovah, que têm as melhores habilidades entre os membros, são humanos aprimorados. Outra característica dessa equipe é que todos usam ACs que ignoram as restrições de peso.

CA

Moruniya



Nori



Adeen



Dovah



árvore



Chituili

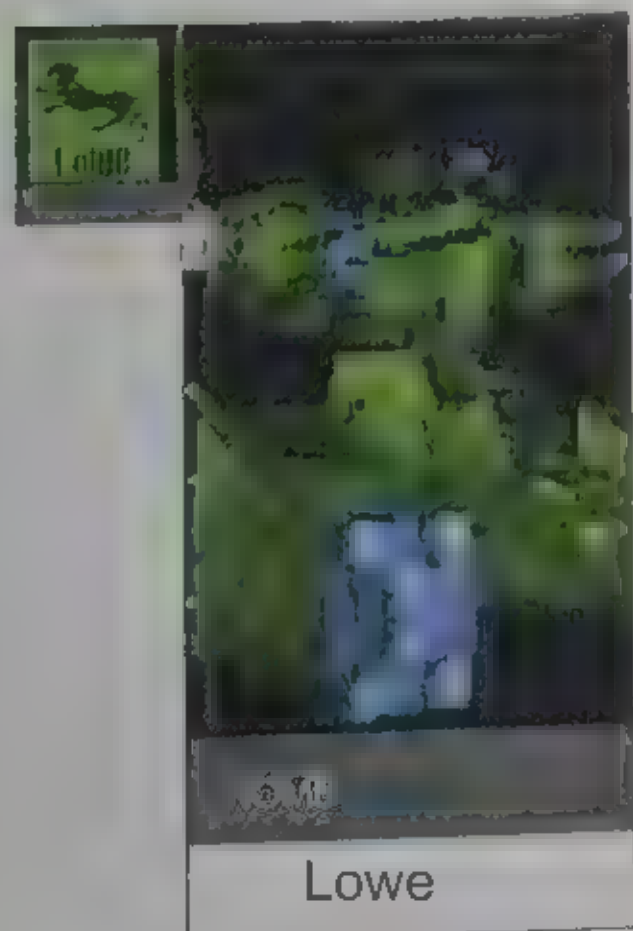
Equipe Tipo de

veículo AC Combat Technique Grupo de pesquisa

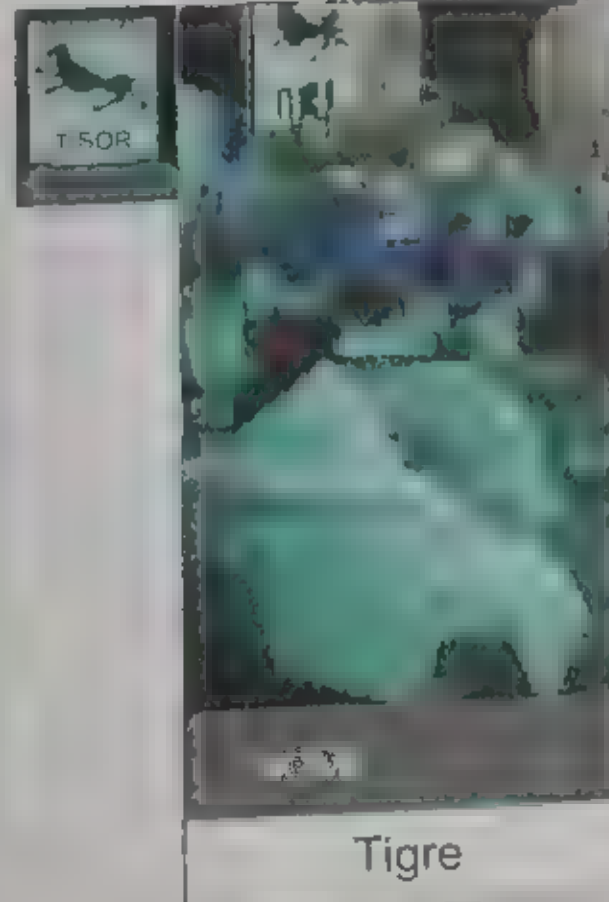
A vantagem do tipo de tanque é o poder ofensivo e o sólido poder defensivo devido ao equipamento pesado. Das quatro pessoas no ranking, duas são seres humanos aprimorados. V e Löwe, que ocupa o 5º lugar entre os membros, têm uma configuração de aeronave bem equilibrada, mas o Tiger está acima do peso e o Panther tem braços acima do peso para aumentar o poder de fogo.

CA

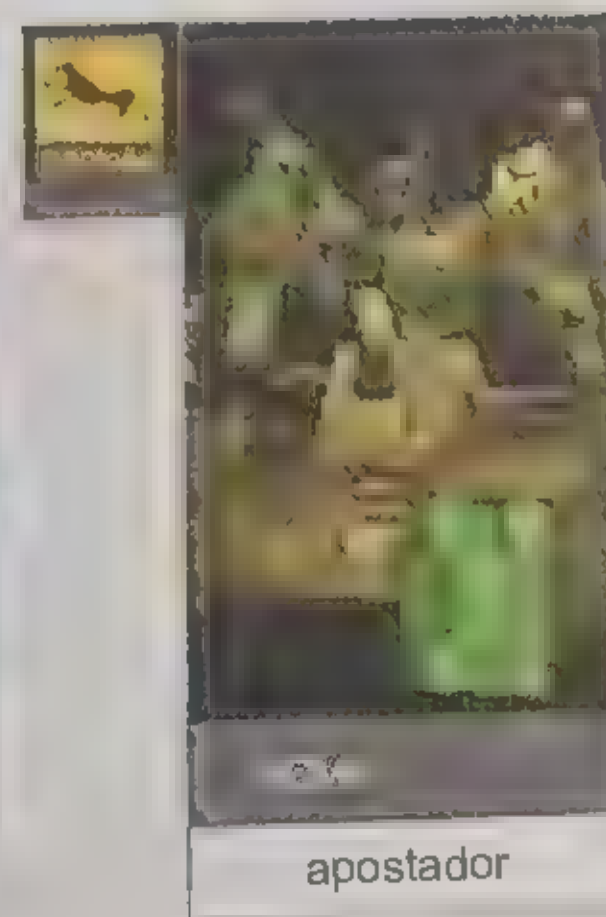
Pzkern.



Lowe



Tigre



apostador



Gepard



FERIDA BLINDADA MESTRE DA ARENA

DADOS



Software Armored Core Master of Arena para PlayStation

Lançado em 4 de fevereiro de 1999

1 890 ienês

(versão PS one Books lançada em 1º de janeiro de 2002)

HISTÓRIA.....

O AC vermelho e preto que roubou a família para se vingar de Raven. O homem se tornou Raven.

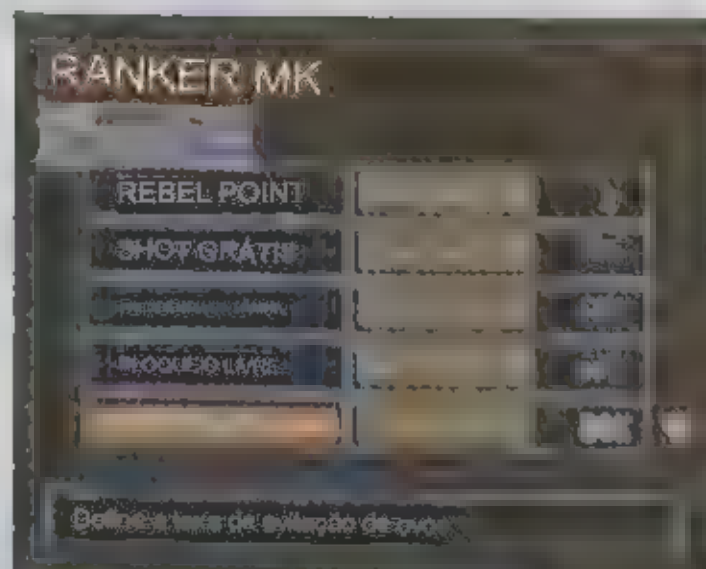
Cerca de meio século após o colapso da civilização devido à Grande Destruição, a humanidade alcançou uma nova prosperidade no subsolo. No entanto, ali se perdia o conceito de nação, e era uma sociedade dominada pelo princípio da livre concorrência, um mundo em que as empresas competiam entre si pelo poder. Em meio a isso, os mercenários "Raven" que manipulavam armas de batalha chamadas ACs desempenharam um papel ativo, e o tecido mercenário — que atuou como mediador entre eles e as empresas — foi chamado de Raven's Nest. Enquanto isso, houve uma tragédia comum. Quando a sabotagem em larga escala foi realizada por terroristas em áreas urbanas, muitos civis se tornaram danos colaterais. Depois de escapar do caos, um jovem retorna e vê a trágica "morte" de sua família separada.

NOVO SISTEMA

Múltiplas arenas aparecendo

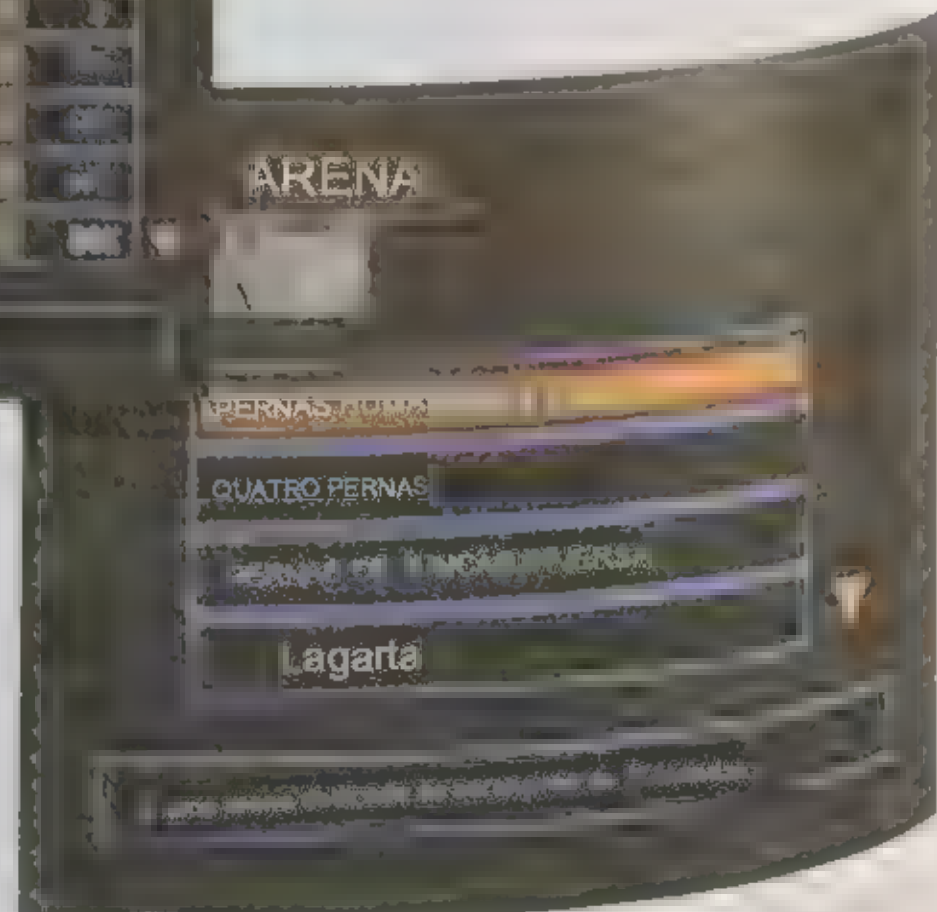
O classificador original pode ser criado

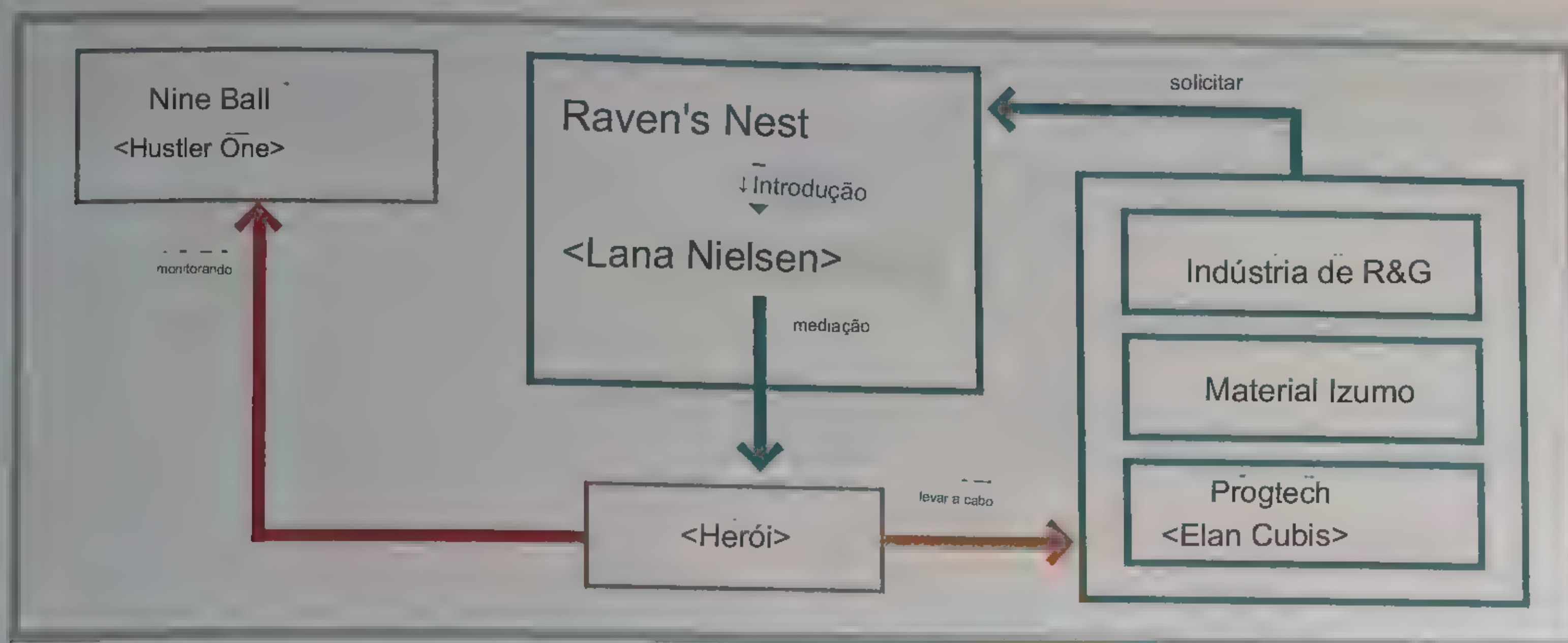
A configuração e montagem das peças básicas da aeronave praticamente não mudaram desde os dias do AC. Porém, como indica o subtítulo "Mestre da Arena", a grande mudança é que a arena que aparecia na obra anterior ganhou ainda mais importância. Aumentar sua classificação na arena entre as missões também é incorporado como um fator indispensável para o avanço do cenário. Além disso, dois novos elementos foram adicionados à Arena: Arena Extra e Criação de Ranker. Com isso, você poderá desfrutar de arenas únicas como arenas somente tanques e somente juntas inversas independente do cenário, podendo até mesmo criar seu próprio ranker original, com uma composição irresistível.



♦Um ranker original nasce incorporando a proporção de padrões de comportamento no AC montado.

♦Olhando para os pilotos convidados da arena, todos eles têm suas próprias personalidades





*Na história de "Master of Arena", a gerente Lana gerencia a maioria das missões enfrentadas pelo personagem principal "Raven". Não há tantos elementos de luta de poder entre empresas, e as relações entre Ravens, ou entre Ravens e cientistas, são mais importantes.

CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

cremalheira do programa

PROGTECH

Um fabricante industrial com sede em Isaac City, costumava ser uma empresa de classe média ou baixa na cidade, mas recentemente cresceu rapidamente e fez seu nome. O negócio principal também é a empresa que recomendou Em pesquisa e desenvolvimento, como patrocinadora do personagem principal "Raven", Ally o registro de pesquisador para peças relacionadas a AC.

Indústria de R&G

Indústria de R&G

Um fabricante industrial afiliado à Chrome, uma das duas principais empresas que competem pela supremacia no mundo underground.

ninho do corvo

RAVENS' NEST

Uma organização que supervisiona todos os Ravens, mas sua verdadeira natureza é extremamente obscura. Nem o nome da operadora nem a localização de sua sede foram revelados, e a única coisa certa é que ela existe na rede de supergrande escala "Nerve". Toda a comunicação e suporte com a Raven também são feitos pela rede

Material Izumo

IZUMO MATERIAL

Subsidiária direta da Murakumo, fabricante que lida principalmente com metais pesados. Também estamos nos concentrando no negócio de desenvolvimento espacial.

Lana Nielsen

Lana Nealsen

A personagem principal, que persegue a bola 9, é uma mulher que conheceu pela internet. No entanto, nunca a conheci de verdade e nem tenho certeza se ela é realmente uma mulher. Envolvido na gestão de Raven com o propósito de "criar Raven forte". A razão pela qual o personagem principal quis ser Raven foi porque ele a conheceu. Ele também gerencia os personagens principais.

Elan Cubis

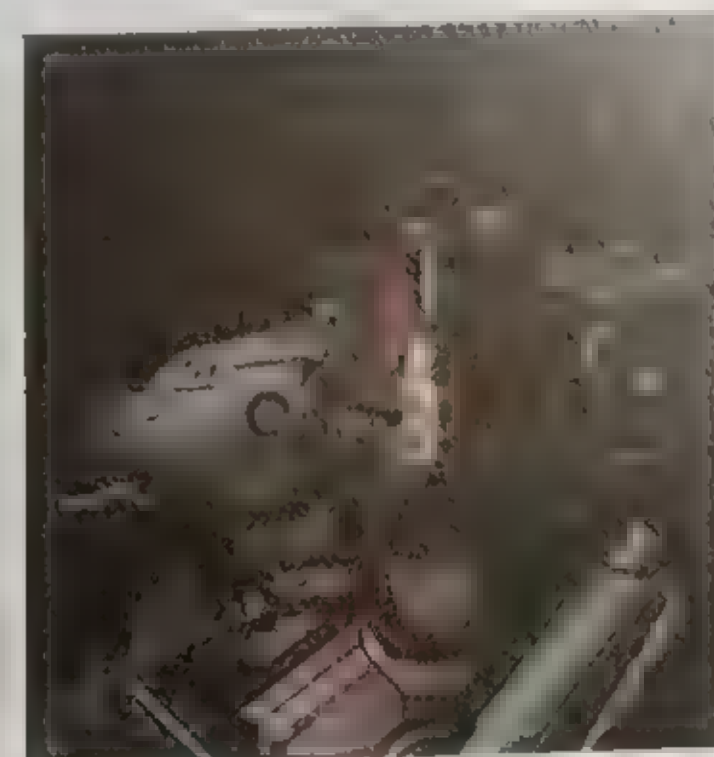
Elan Cubis

26 anos, masculino. Ele é o chefe de pesquisa e desenvolvimento da Progtech e é chamado de "gênio" porque desenvolve tecnologias inovadoras uma após a outra. Mas sem ele, a Progtech não estaria onde está hoje. Por isso, muitos querem matá-lo, e ele se sente em dívida com o herói que o ajudou em uma situação perigosa e coopera com a investigação de Nineball. E finalmente ele conhece a verdade do mundo...

Hustler One

O lendário

Raven, que está no topo do ranking desde o início da Hassler One Arena. No entanto, é uma existência misteriosa que ninguém realmente viu. Existem muito poucos registros de surtidas para a bola 9 que ele monta, e pode-se dizer que as informações de avistamento que se tomaram uma pista quando a família do personagem principal foi morta são um exemplo extremamente raro. No entanto, em qualquer uma das poucas batalhas que presenciou, sua força nunca esmorece, e é convincente que ele ocupe o posto mais alto por muito tempo.



MISSÕES

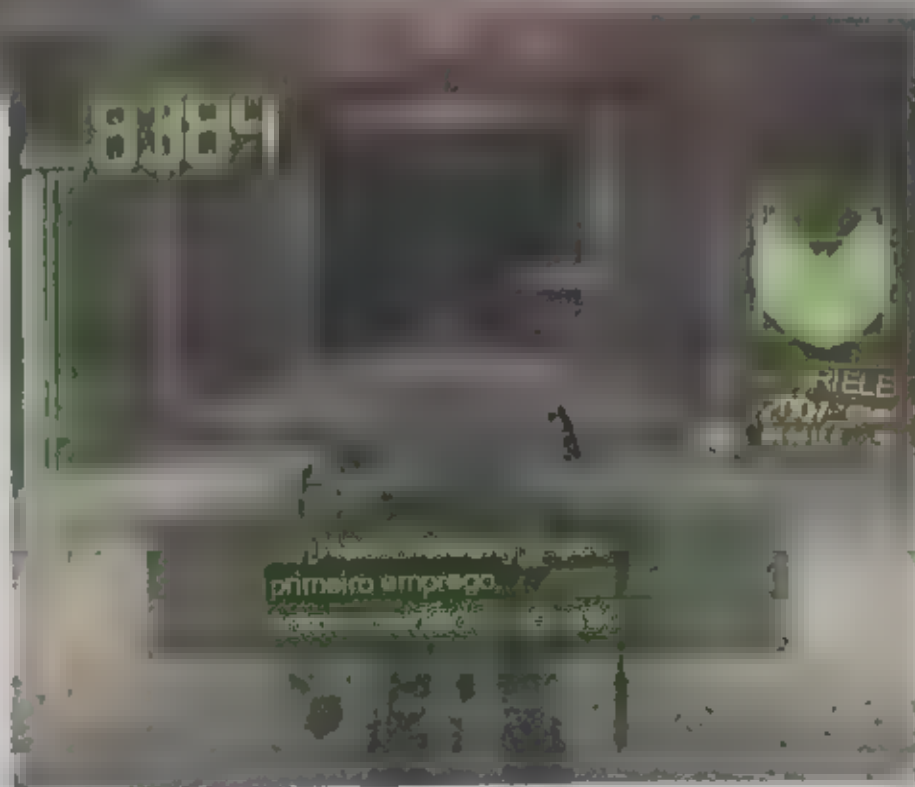
A princípio, as missões do personagem principal eram estritamente controladas por sua gerente, Lana, mas depois de ignorar os avisos e assumir missões arbitrárias, Lana corta contato com ele...

PRIMEIRA MISSÃO

Você tem sorte ou azar de conhecê-lo em seu primeiro emprego?

perseguição fútil

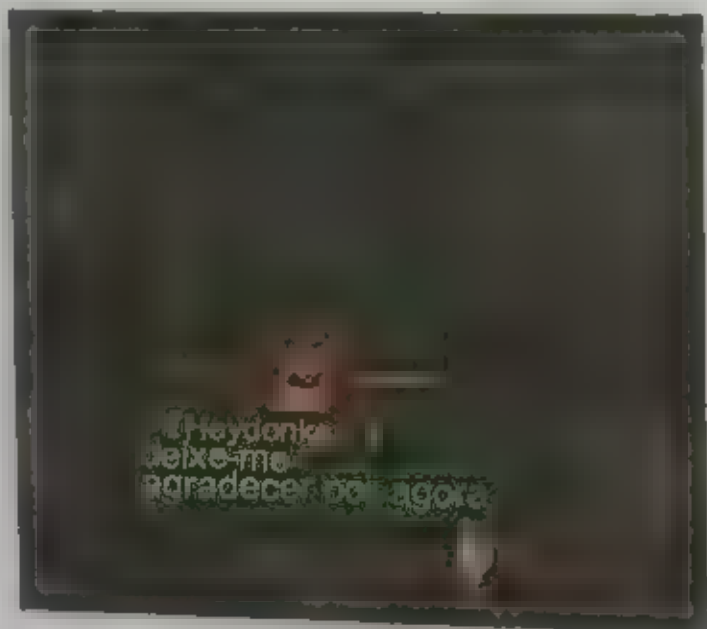
Isaac City Guard/Isaac City: 7th Plant Blunt A missão é um trabalho relativamente simples de capturar um fugitivo em fuga. Na verdade, este é o primeiro trabalho do personagem principal como Ravena, então a gerente, Lana, pode ter ficado preocupada. No entanto, no momento em que ele pensa ter concluído sua missão com sucesso, um AC aparece na frente do protagonista e mata instantaneamente o criminoso à beira da captura. Aquele AC era o Nine Ball no qual o Top Raven Hustler One que o protagonista está perseguindo cavalga



♦ Por ser seu primeiro emprego Lana a gerente também pede para você ter cuidado

Progtech // Progtech: instalação de pesquisa marítima

As instalações de pesquisa da Progtech foram atacadas por um misterioso MT. Levando a sério essa emergência, a Progtech suspende o direito de participar da arena e pergunta diretamente ao herói sobre a missão de resgate. O personagem principal aceita a missão, dizendo que nada poderá fazer se sua participação na arena for suspensa.



Porém, mesmo sendo patrocinador, recebe uma forte advertência de Lana por aceitar um emprego sem gerente.

♦ Depois de resgatar o Hidelanker de Raven, um tritão ataca e uma batalha começa.

Eliminação das forças invasoras

Progtech

// Prédio sede da Progtech

O prédio para onde Eran foi transportado foi atacado por um inimigo não identificado, e o sistema de defesa foi destruído um após o outro.

Como Raven, que já está no topo, não consegue lidar com isso, a missão é entregue. Porém, quando o personagem principal chega em frente ao prédio da sede, recebe uma mensagem de Elan. O objetivo



do inimigo que está causando o incidente não é ele mesmo, mas o personagem principal.

と.....

Eu me pergunto se Nine Ball, que visa os inimigos, também tem como alvo o personagem principal

ÚLTIMA MISSÃO

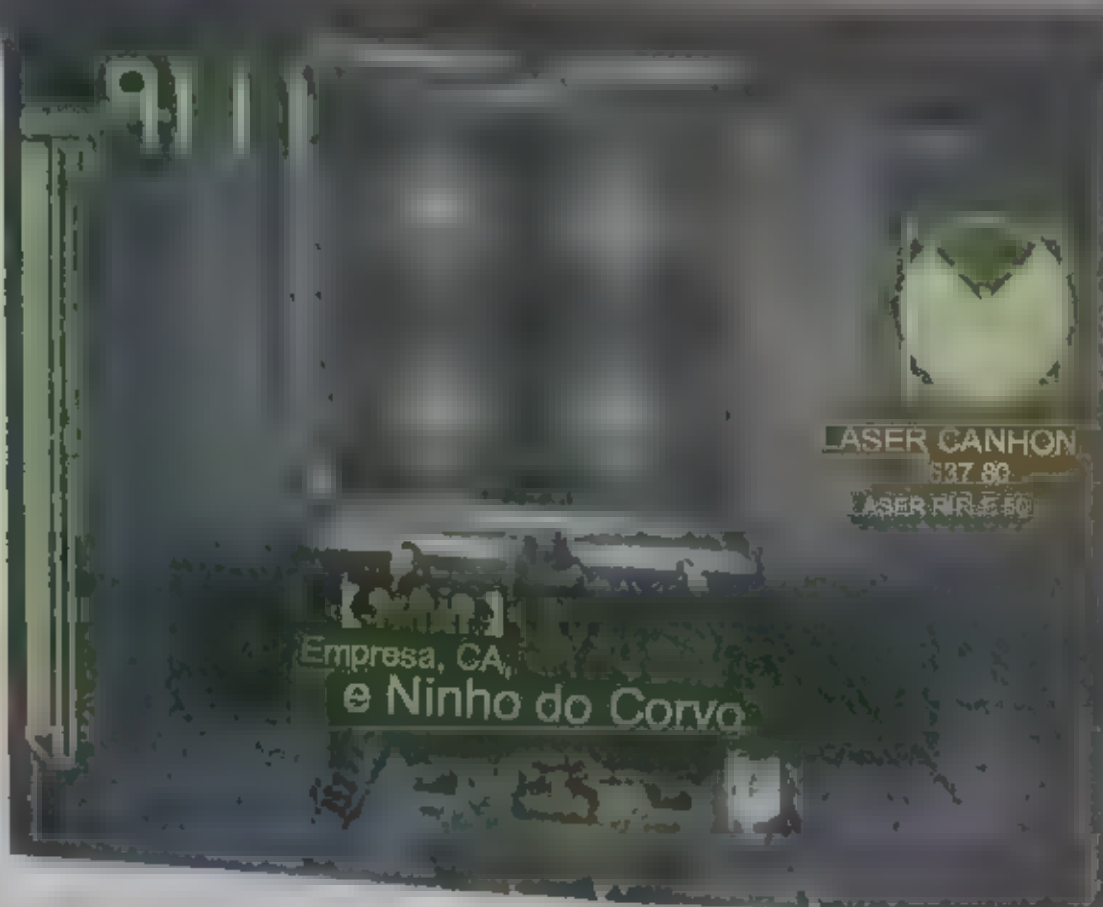
Eu já tenho a resposta.
Só falta a confirmação.

invasão de fábrica

Cliente desconhecido

instalação da fábrica

O cliente é desconhecido, mas o chamador tinha um nome familiar. Lana Nielsen, que se irritou com as ações arbitrárias do herói e deixou o empresário. Uma variedade de informações que Elan encontrou ao completar as missões até este ponto. Quando as juntei, pude ver vagamente uma resposta. Para ter certeza disso, o herói dirige-se à fábrica onde Nineball provavelmente está esperando...



◀ Uma voz misteriosa que você ouve ao passar pelas instalações. Agora, Raven's Nest Nineball, a existência de Lana está conectada por uma única linha

CORVOS

Um total de 49 rankers aparecem, incluindo subs!

A arena do MOA consiste em duas partes. Antes de participar da arena, você deve vencer a sub-arena onde competem 35 corpos. A estrada para esta arena é íngreme.

sub arena

AC

Cumpreanos

Nina



O poder de fogo dos canhões duplos em ambos os braços e dos mísseis em ambos os ombros é tremendo.

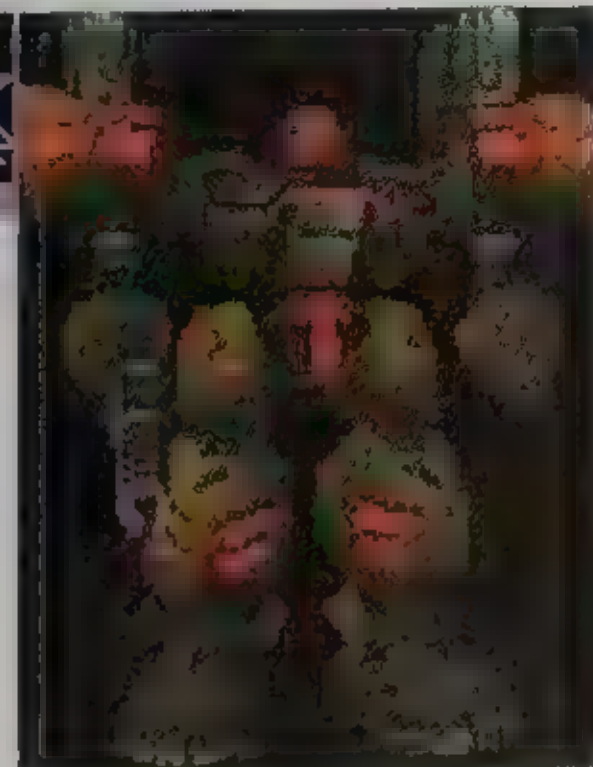
poder de fogo sozinho, até mesmo um U Nineball pode ser derrotado (se acertar). Embora tenha tanto poder de fogo, também usa partes especiais do braço que são integradas à arma, tornando-a mais leve e móvel. Não tenho o topo da sub arena na data.

AC

Hércules

boogie

Um AC pesado com uma forma incomparável em termos de espessura. O grande míssil nas costas também é grosso e um impacto direto pode ser fatal. O próprio Piloto Boogie é um lutador feroz que frequentemente aparece nas primeiras posições das competições de artes marciais. Esta aeronave pode refletir tal política do piloto.



CA

economizador de dinheiro

Ideal



Um Raven com um corpo AC colorido em ouro e um emblema do "martelo de lançamento", exibindo seu hobby nouveau riche. Seu nome é Money — Saver, e você pode ver claramente a obsessão do piloto em ganhar dinheiro. No entanto, os canhões duplos da arma de duas mãos são poderosos. Se você lambê-lo, aquele golpe acabará com sua resistência de uma vez.

arena

CA

| Bola Nove

NOME

Hustler One



9

Uma figura lendária que reinou no topo do ranking da arena por muito tempo. No entanto, a configuração da fuselagem nem sempre usa peças caras, muito pelo contrário. Apenas o lançador de granadas de ombro é poderoso. Ninguém jamais viu o piloto Husrawan, mas há rumores de que ele é um humano aprimorado e é bom em combate aéreo.

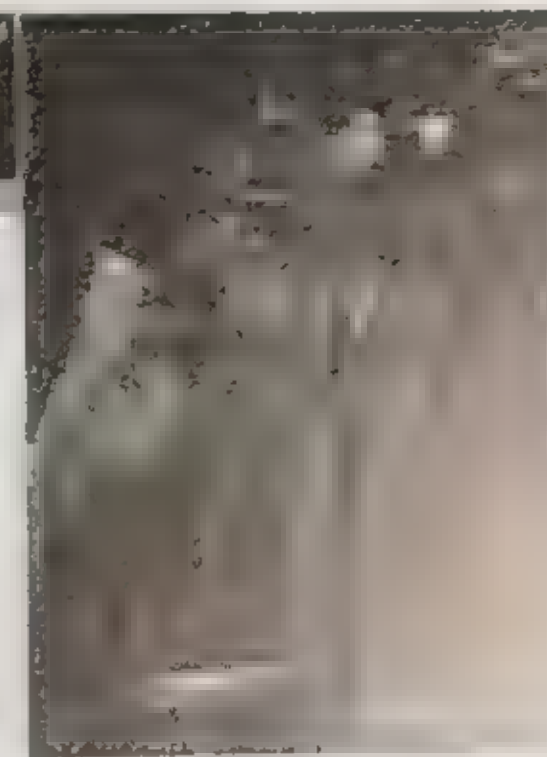
CA

P27

Nº 03627

Equipado com o "WG-1 - KARA-SAWA" no braço direito e o "LS-99- MOONLIGHT" no braço

esquerdo, possui um extraordinário poder ofensivo, ocupando a 4ª posição. O estranho nome do piloto é porque ele está no corredor da morte, e conquistar a arena é condição para sua absolvição. Portanto, não há misericórdia na forma como eles lutam.



AC

Batmoon

gire garoto



Especializado em combate aéreo, ele lança ataques em todas as direções enquanto salta com sua aeronave leve.

No entanto, a arma de longo alcance é apenas um rifle. O piloto, Spin Kid, é um corvo único que é considerado o campeão mais forte assim que deixa AC e vai para o mundo dos ioiôs truques. O desenho do emblema também tem a forma de um fuxico.

LISTA DE PEÇAS

ARMADO
ESSENCIAL

NÚCLÉO
BLINDADO
PROJETO FANTASMA

ARMADO
ESSENCIAL
MESTRE DA ARENA

Nas obras de "AC1" a "ACMOA", o número de peças que aparecem em comparação com as séries posteriores também é grande.

Menos tipos de parâmetros

Mas, portanto, o

Pode-se dizer que a importância de cada um é grande. grau
Queremos fazer seleções precisas sem negligenciar os parâmetros.

Como ler a lista

categoria

representa [1]

Representa principalmente a categoria de armas.

CATEGORIA

HD-01-SRVT

Nome da peça

Nome da peça

Representa o nome formal

fabricante de peças

Exiba o emblema do fabricante da peça.

26500C

Peso S

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de bala C

AP D

Gráfico de radar Avalie

parâmetros para armar importantes em uma escala de 6 pontos de S a E

preço

preço das peças.

Ícone de título Um

ícone que indica o título no qual esta parte apareceu.

distância do radar

Partes principais do equipamento inicial.

Radar Sem função, mas peso e consumo PT

Excelente e fácil de manusear.

Ícone

de função

cone para representar

parâmetro

Avalie os parâmetros das peças em 6 etapas de S a E

Descrição

das peças

Explique como usar.

Significado de cada parâmetro e ícone

parâmetro

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: O peso da peça

Consumo EN: Consumo de energia da peça

Parâmetros comuns para peças externas

AP: A durabilidade da peça.

Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas em balas.

PT Defesa: Defesa contra armas de energia.

Parâmetros comuns das partes da arma

Poder de ataque Poder de ataque por bala.

Capacidade de munição O número de vezes que a arma

pode ser usada. Alcance: A distância que as balas da arma podem

attingir. Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima bala.

Preço da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia. Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Consumo ao disparar EN: Quantidade de energia consumida ao disparar armas baseadas em energia.

Parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas. Desempenho de

intercepção: Probabilidade de interceptar mísseis inimigos. Alcance de

intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados.

Slots de opções: número total de slots de opções que podem ser equipados.

Parâmetro específico da peça da pema

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas.

Performance de Movimento: Velocidade ao se mover sem usar boosts.

Estabilidade Estabilidade ao impacto ao bater. Rotation

Speed A velocidade na qual a aeronave irá girar.

Consumo Standby EN: Consumo de energia em estado estacionário.

Parâmetros específicos do booster

Boost Output: Saída do Booster: mais alto é mais rápido. Você pode se mover com

Consumo ao impulsionar: Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster. Eficiência de

uso: Relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost.

Parâmetros Específicos do FCS

Bloqueios Máximos: Número máximo de inimigos que podem ser bloqueados de uma só vez.

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar.

Parâmetros específicos do gerador

EN Saída: A quantidade de energia que o gerador produzirá em um determinado tempo.

Capacitor Capacity: A quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador. Capacidade de emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia.

Parâmetros específicos do radar

Distância do Radar: Outros: distância efetiva

Parâmetros do Radar

Taxa de crescimento da capacidade de munição: Porcentagem de aumento da capacidade da arma.

Presente apenas em revistas. Efeito: Efeito que desaparece do radar inimigo. Presente apenas em

furtividade. Parâmetros opcionais específicos da peça

Slots necessários: Slots de opção gratuitos necessários para equipar

ícone



Tipo COM Obsoleto

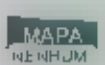
Forneca apenas as informações mínimas necessárias



Tipo COM Padrão Fornece informações sobre os arredores



Tipo COM, alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os



arredores Sem função de mapa. Só pode exibir seus arredores



Função de exibição de área: É possível memorizar e exibir os locais por onde você passou



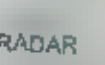
Função de exibição de nome de área e local: A posição do alvo também



é exibida. Contador de ruído: Não afetado por bloqueadores de bloqueio.



Sensor de reação biológica: Pode travar em armas biológicas.



Radar montado na cabeça

Padrão de tipo de exibição de radar TAG

CICLO: Tipo de exibição de radar, circular

Ícone: Tipo de exibição de radar, octogonal

Equilibrado com função de exibição de mísseis: Os mísseis inimigos são exibidos no radar

Ícone: Tipo de local Padrão

Ícone: Tipo de local/especial

Ícone: Tipo de mira, longo alcance

Ícone: Tipo de mira, grande

Ícone: angular Tipo de mira, retrato

Ícone: Tipo de visão/Paisagem

Oeste: Sem bloqueio

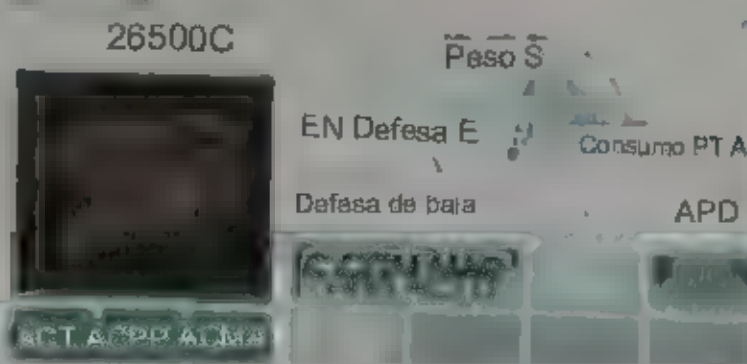
Munição real SÓLIDA

[arma de energia NERGY]

"CABEÇA"

Pontos a considerar ao escolher peças de cabeça
Existem principalmente dois pontos, a presença ou ausência
de um radar embutido e a função de mapa. Adequado
para o seu estilo de luta e a missão em questão.
Eu quero equipar algo.

CATEGORIA HD-01-SRVT



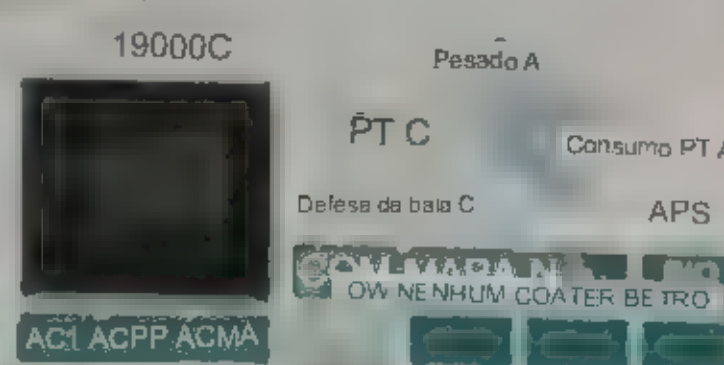
distância do radar
Tem defesa fraca e nenhuma função de radar.
No entanto, devido ao seu peso superior e
consumo de EN, é adequado para aeronaves leves.

CATEGORIA HD-2002T



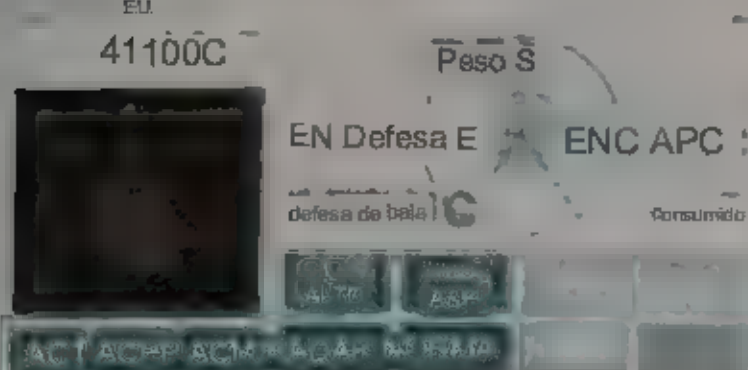
Radar E
Equipado com função de radar, O poder de defesa
é baixo, mas comparado a outros desempenhos
Ponto barato é atraente

CATEGORIA HD-X1487



distância do radar
AP alto e peso leve, mas
Não há uma função de radar e não tem uma função de mapeamento
estômago. Útil em combate 1v1

CATEGORIA HD-REDEYE



Distância do radar E
Tem uma função de radar e uma função
de mapeamento completo. cada mi
É possível corresponder à sessão

CATEGORIA HD-D-9066



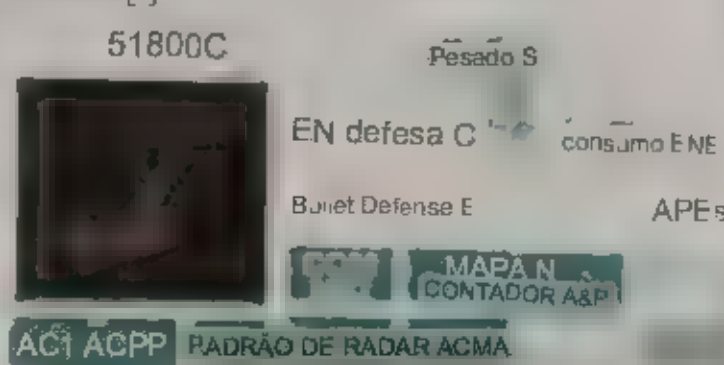
Distância do radar E
Melhor proteção do que HD-REDEYE
na mesma faixa de preço. No entanto, não há
função de exibição de nome de lugar aqui.

CATEGORIA HD-GRY-NX



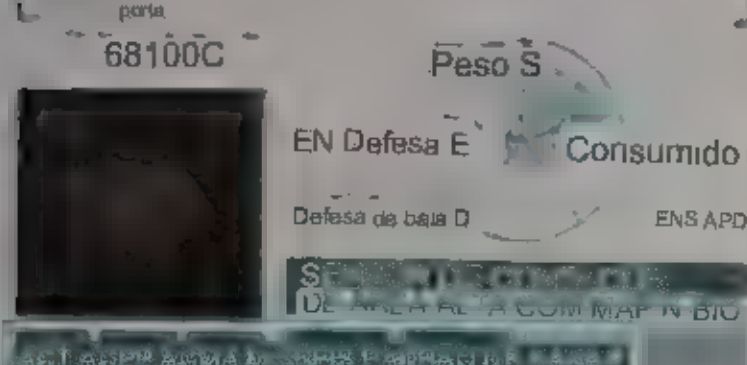
Alcance do radar -
Apesar de ser o equipamento inicial possui AP
de primeira classe e alta defesa contra balas. apenas
No entanto, não há nenhuma função adicional.

CATEGORIA HD-06-RADAR



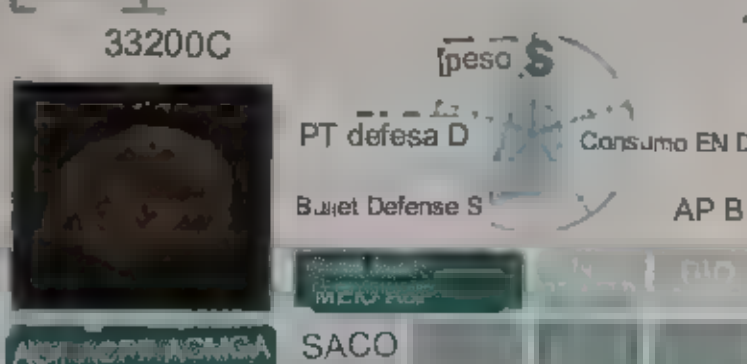
Alcance do radar A
Possui um amplo alcance de radar e uma
função de mapeamento completa. No entanto
sofre de baixo AP e defesa de baixa

CATEGORIA HD-ONE



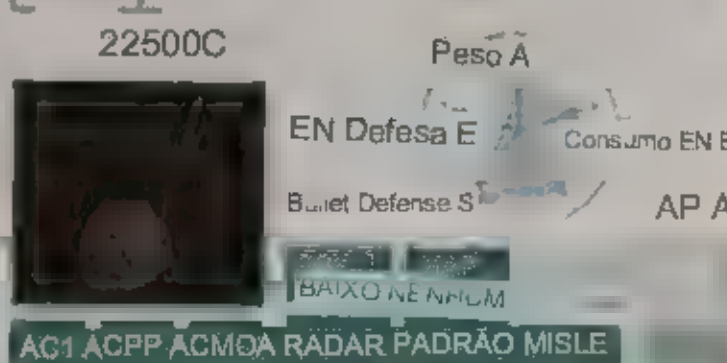
Alcance do radar A
Tem todos os recursos adicionais e
Roteador de alto desempenho. Ligeiramente defensivo
É baixo, mas tem mais vantagens.

CATEGORIA HD-08-DISH



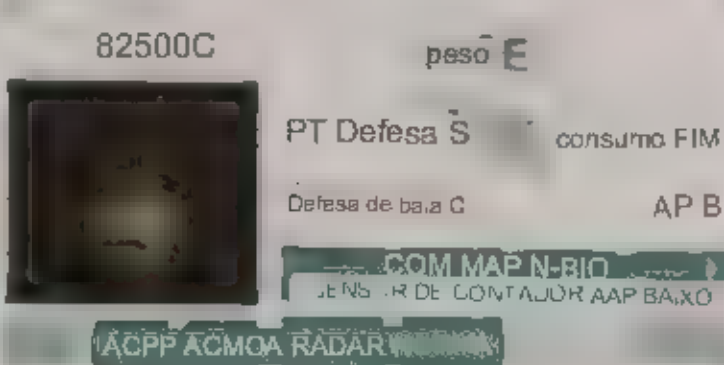
distância do radar
Sua defesa é acima da média, e também possui
função de mapeamento radar montado no ombro e
Útil quando usados juntos.

CATEGORIA HD-ZERO



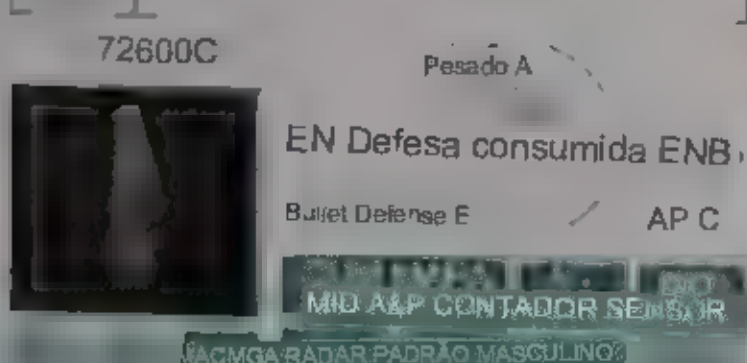
distância do radar E
A defesa de bala é de primeira classe mas
Como não há função de mapeamento, as situações em
que ela pode ser usada são limitadas

CATEGORIA HD-G780



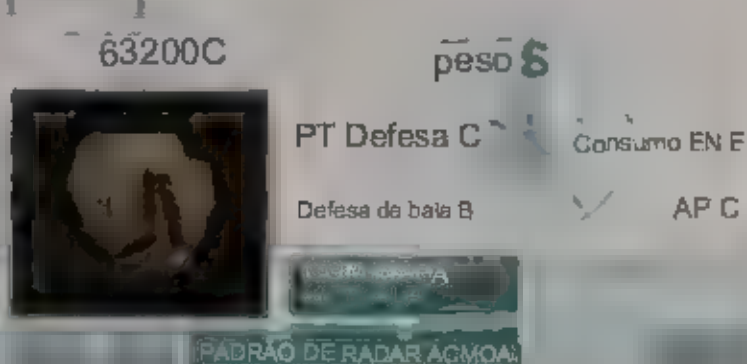
Distância do radar B
Defesa EN muito alta, tudo
Equipado com funções adicionais, de peso
O peso é a única desvantagem

CATEGORIA HD-12-RADAR



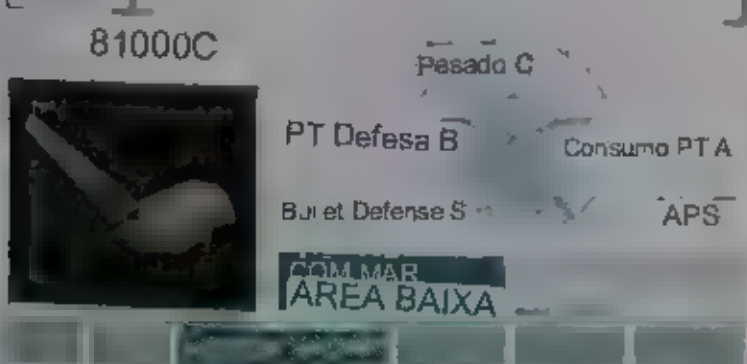
radar Distância S
Versão aprimorada do HD-06-RADAR, munição real
um tráfego é mais largo, mas
sua defesa é ainda menor.

CATEGORIA HD-HELM



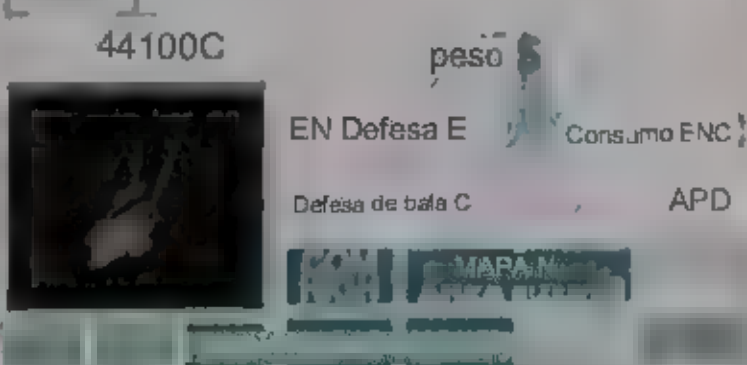
Distância do radar B
função de radar, função de mapeamento,
Todas as defesas estão em alto nível. Consumo
muito EN A desvantagem é pequena

CATEGORIA H10



Alcance do radar
Assim como o HD-GRY-NX, esta parte não possui funções
adicionais e possui maior poder de defesa. Se você quiser usá-
lo, um radar equipado com o ombro é obrigatório

CATEGORIA HD-4004



Distância do radar E
Tipo semelhante de HD-REDEYE, desempenho
estável. Você pode usá-los de acordo
com sua preferência de aparência.



[ESSENCIAL

D

CATEGORIA

XCA-00

51% IC Carga máxima do braço D



EN Defesa E

Peso C

Consumo EN B

AP A

Defesa de bala D

Desempenho de

uma faixa de aceitação

aceitação Número de slots de opção

Peças iniciais com desempenho padrão. O ponto fraco é o pequeno número de slots de opção. Adequado para aeronaves quadrúpedes bipés leves.

O núcleo é uma parte que afeta o desempenho defensivo, como poder defensivo e desempenho de interceptação. Além disso, preste atenção ao número de slots necessários para equipar peças opcionais.

CATEGORIA

XCL-01

88000 CELE

Peso A



PT Defesa S

Consumo EN E

Bullet Defense E

AP C

interceptação A Faixa de interceptação

Número de slots de opção

A Grande número de slots de opção

Um núcleo leve com excelente desempenho impressionante

Adequado para fuselagens de bipé leves

CATEGORIA

XXA-SÔ

122000C Braço C

Peso S



PT Defesa B

Consumo EN D

Defesa de bala A

AP E

Alcance de interceptação S

Número de slots de opção

A Grande número de slots de opção

Tanto a munição quanto a defesa são boas e o núcleo é leve

No entanto, AP é o mais baixo.

CATEGORIA

XCH-01

72000 C Carga máxima do braço S

peso E



PT Defesa C

Consumo EN S

Bala Defesa S

de aceitação

A

Faixa de aceitação

D

Número de slots de opção B

Um núcleo pesado que possui o AP mais alto. braço

Braço pesado com a alta capacidade de carga máxima

Você também pode equipar armaduras e armas pesadas

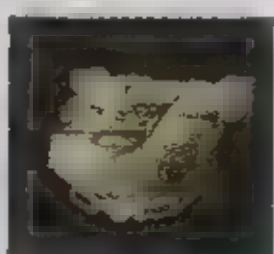
CATEGORIA

XXL-DO

115000

C Carga máxima no braço A

Peso A



PT Defesa S

Consumo EN C

Bullet Defense S

AP S

Desempenho de aceitação E

Faixa de aceitação

E

Número de slots de opção E

O poder defensivo é perfeito. Mas o Menos slots de opção ou É uma peça difícil de usar.

BRAÇOS

CATEGORIA

T

AN-101

19000C

Peso A



Proteção EN C

Defesa de bala D

AP ENB

APES

As partes do braço são partes do núcleo e das pernas. Defesa da fuselagem, se não tanto relacionado ao poder. Outras Partes compensar as deficiências ou aumentar os pontos fortes de Ajuste com cuidado

CATEGORIA

T

AN-K1L

49000C

Pesado



S EN defesa B EN A consumo

Bullet Defense E

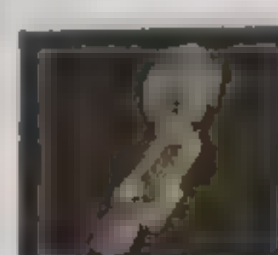
APC

CATEGORIA

AN-201

15300C

Peso S



PT Defesa D

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP E

Peças iniciais do braço do equipamento. Peso leve, mas baixo AP e defesa. Não há razão para continuar usando

CATEGORIA

T

AN-3001

39500C

Peso C



EN Defesa D

END APS

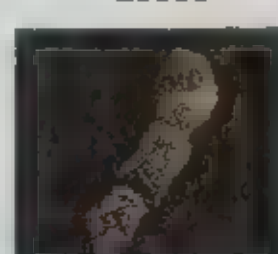
Defesa de bala B

CATEGORIA

AN-D-7001

23000C

peso B



EN Defesa A Consumo ENE

Bullet Defense E

AP D

AC1 AC

Preço baixo e excelente proteção EN. No entanto, desvantagens como grande quantidade de consumo de EN e baixo envolvimento de balas também são perceptíveis

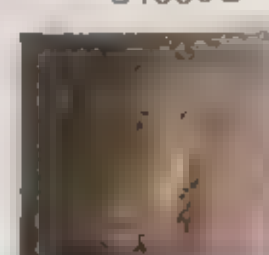
CATEGORIA

T

AN-863-B

34000C

Peso D



PT Defesa B

AP AP

Defesa de bala B

APA

CATEGORIA

ANKS-1A46J

42100C

peso E



PT Defesa S

Consumo EN

Bullet Defense S

E AP S

Muito pesado, mas defensivamente perfeito. Devido à forma saliente dos ombros, alguns equipamentos de ombro não podem ser equipados.

CATEGORIA

T

AN-891-S

54200C

Peso D



PT Defesa S

AREND

Real Defesa B

APS

CATEGORIA

AN-25

28400C

Peso S



EN Defesa E

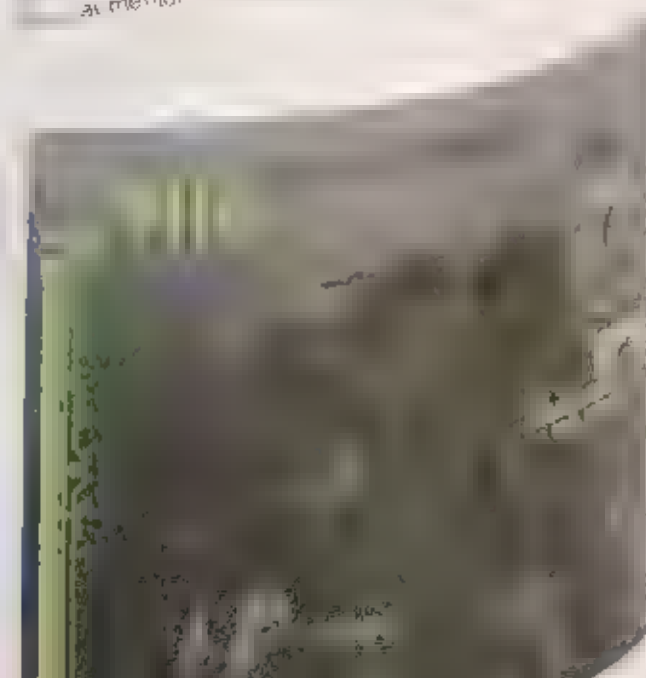
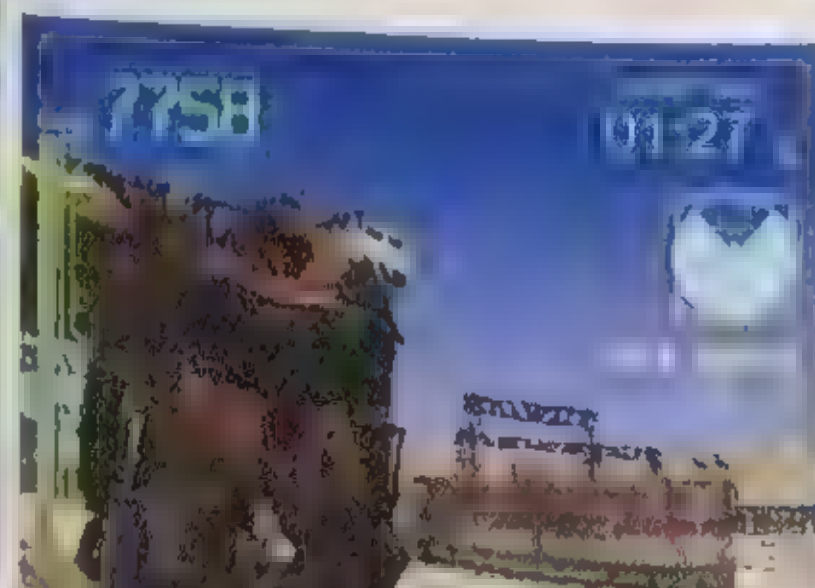
Consumo EN

Bullet Defense E

S AP B

Possui leveza e alto AP, mas sua defesa é o nível mais baixo. Adequado para reduzir o peso da aeronave

Versão de proteção EN aprimorada de AN-863 B. Ficou um pouco mais pesado, mas o AP também melhorou. O balanço geral é bom.



"ARMAS DE ARMAS"

Muitos braços de armas têm alto poder de ataque, mas todos têm 0 para defesa de bala e defesa EN. Levando em consideração esse risco, quero criar uma configuração de máquina que não perca o equilíbrio entre ataque e defesa.

CATEGORIA TAW- **METRALHADORA**

MG25/2

54500C

gama E. Peso C.

Munição S. Consumo EN S

poder ofensivo E

APEs

VISÃO SÓLIDA

preço Unitário E. EG Defesa E.

de defesa real S Max Lock número D

intervalo de tiro S

O poder de ataque de um tiro é baixo, mas como quatro tiros são disparados simultaneamente e os intervalos entre os tiros são curtos, você pode esperar grandes danos.

CATEGORIA T **METRALHADORA**

AW-GT2000

48600C Faixa E

Peso D

Munição A. Consumo EN S

Poder de ataque E

AP B

VISÃO SÓLIDA

Defesa real E. EG defesa S E.

彈単価 Número máximo de bloqueios D

intervalo de tiro S.

Comparado com o AW-MG25/2, o poder de ataque de um tiro é aproximadamente o dobro do AW-MG25/2, mas como ele dispara dois tiros ao mesmo tempo, seu desempenho geral é quase igual.

CATEGORIA T **CANHÃO**

AW-RF105

77600C Faixa D

Peso D

Munição D. Consumo EN S

poder de ataque c.

AP A

VISÃO SÓLIDA

defesa de bala E. defesa EG

彈単価 B Número máximo de fechaduras

intervalo de tiro B.

Tem o mesmo poder de ataque de um lançador de granadas. No entanto, devido à sua baixa velocidade de bala, é difícil de acertar.

CATEGORIA T **MÍSSEIS DUPLOS**

AW-30/3

56400C Faixa E

Peso S.

Munição E. Consumo EN C

poder ofensivo D

AP E

VISÃO SÓLIDA

Real defesa E. defesa EG EB

彈単価 A. Número máximo de fechaduras

intervalo de tiro A.

Dispara até 6 mísseis simultaneamente. Se você quiser usá-lo, use-o em conjunto com o equipamento de ombro para evitar ficar sem balas.

CATEGORIA T. **CANHÃO**

AW-RF120

67200C

Gama D

Peso E

Munição E. Consumo EN S

ATKB

APS

VISÃO SÓLIDA

defesa real E. EG Defesa

彈単価 BCE Max Lock

intervalo de disparo

Tem uma potência ainda maior do ataque que o AW-RF105. Como a velocidade da bala é lenta, é eficaz atirar à queima-roupa.

CATEGORIA T **MÍSSEIS DUPLOS**

AW-S60/2

gama 66600C

Distância E. Peso

Munição D. Consumo EN C

poder de ataque D.

AP E

VISÃO SÓLIDA

Defesa de bala E. EG Defesa A

彈単価 Número máximo de fechaduras C

intervalo de disparo A

Uma versão aprimorada do AW-30/3. O número máximo de tiros foi reduzido para 4, mas pode-se dizer que é mais adequado para combates de longa duração.

CATEGORIA T **CAMINHÃO DE LASER**

AW-XC5500L

83600C Faixa B

Peso E

Munição E. Consumo EN E

Ataque D

APD

VISÃO ENERGIA

defesa real E. EG Defesa E

彈単価 B. Max Lock número D

intervalo de tiro B

Canhão laser de longo alcance. disparando. O consumo de tempo EN é alto, então Booth difícil de usar durante o teste.

CATEGORIA TAW- **CANHÃO DE PLASMA**

XC65

98500C Faixa E

Peso E

Munição E. Consumo EN E

poder de ataque B.

AP E

VISÃO SÓLIDA

defesa real E. defesa EG E

彈単価 máximo número de fechaduras D

intervalo de disparo A.

Tem cerca de duas vezes a potência do AW-XC5500 e causa uma explosão após o impacto. Consome muito EN na hora do disparo, e o lim te é de 3 disparos consecutivos.

CATEGORIA T. **CANHÃO DUPLO**

AW-DC12

L 188500C

S. peso E

Munição E. Consumo PT A

Poderes de

APD

VISÃO SÓLIDA

defesa de bala E. EG Defesa

彈単価 E. E Max Lock número D

intervalo de tiro E.

Tem o maior poder de ataque e alcance. O intervalo de disparo é muito longo e, se você puder evitá-lo, haverá uma grande abertura.

CATEGORIA TAW- **CANHÃO**

R/4

126300C

Gama E. Peso E

Munição C. Consumo EN A

poder de ataque D.

AP S

VISÃO SÓLIDA

defesa de bala E. defesa EEG E

彈単価 A. bloqueio máximo número D

intervalo de tiro B

A superfície de ataque é medíocre. No entanto, como seu AP é muito alto, compensa em parte o lado defensivo que é o ponto fraco de seu braço de arma.



ARMORED CORE ONLINE FUNCIONA [ARMORED CORE OFFICIAL SITE]

<http://www.armoredcore.net/top/>

Todas as informações do produto da série "Armored Core" de Os sites oficiais cobertos pela série estão crescendo e se proliferando a cada dia, fornecendo serviços de informação relacionados às obras. Principalmente, você pode desfrutar de registros de trabalho de todos os títulos lançados até agora, downloads de papéis de parede e coleções de cenas famosas. Entre eles

Curiosamente, além do diálogo entre Ryosuke Takahashi e Toshifumi Nabeshima, que foi gravado para comemorar o lançamento de ACLR, também há papéis de parede e calendários com vídeos de entrevistas e coleções de vídeos promocionais e renderizações ainda mais detalhadas com a equipe de desenvolvimento do Armored Core. Em particular, desde o PS2, todos os sites oficiais de cada título são preservados em sua totalidade e, ao clicar no logotipo de uma obra, você também pode aprender sobre produtos relacionados e serviços de download criados no momento do lançamento, tornando-o um arquivo valioso.

"PERNAS

Não seria exagero dizer que as pernas são as partes mais importantes que determinam a direção da aeronave como um todo

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-1001-PX-0

25000 CLE

Peso S

PT defesa D
Defesa de bala DConsumo PT A
AP CC estabilidade
B Consumo Em Espera EN S

Poder defensivo com as pernas do equipamento não está abaixo da média. Peso leve e baixo consumo de EN. Não há nada para ver além do nada.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-3001C

64100 CLS

Peso D

PT Defesa B
Bullet Defense SConsumo EN B
AP SE-estabilidade
D Consumo em Espera PT A

Forte e rápida mais o poder de defesa do LN-3001. Peças. Mobilidade fraca, mas pesada. Você pode configurar o corpo do equipamento.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-2KZ-SP

118000 C Carga útil máxima D

Peso S.

EN Proteção S
Defesa de bala Bconsumo FIM
AP E

Desempenho do movimento A Estabilidade
B Consumo Em Espera EN S
Mantendo o desempenho de movimento da classe leve. O único ponto fraco é o AP baixo na borda.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-4303

24000 CED

peso B

PT defesa D
Defesa de bala BConsumo PT A
AP A

C Estabilidade C
S Consumo Em Espera EN S
Estabilidade e velocidade de giro acima da média. No entanto, não é uma vantagem suficiente para forçar o estômago. Não vai sair muito.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-1001L

61000 C carga máxima da perna D

Peso A.

PT Defesa C
Defesa de bala DConsumo PT A
AP B

Desempenho de mobilidade C

Estabilidade Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Versão de baixo custo do LN-1001B. um geral. É um desempenho abaixo da classificação, então para o seu caminho. Não vejo razão para usá-lo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-501

71800 C capacidade de carga da perna E

Peso S.

PT Defesa C
Bullet Defense EConsumo EN C
AP C

S estabilidade

B Consumo em Espera EN A

Possui o maior desempenho de movimento entre os bipés. Se você usá-lo, aproveite suas fraquezas defensivas. Precisamos de tácticas que compensem com mobilidade.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-S3

75000 C carga máxima da perna C

Peso A

PT Defesa S
Defesa de bala AConsumo EN B
AP AE-estabilidade
D Consumo em Espera PT A

Peso médio com AP e defesa pesados. Uma parte com poder. No entanto, O desempenho dinâmico é o nível mais baixo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LNKS-1B46J

48000C

Peso C.

PT Defesa B
Bullet Defense SConsumo EN B
AP S

Desempenho do movimento E Estabilidade

Velocidade de giro C Consumo em espera EN A

Melhor desempenho do que LN-SSVR. Por que a capacidade de carga é grande, aqui é a parte mais fácil de usar.

CATEGORIA PERNAS DE JUNTA INVERSA

LB-1000-P

Produto máxima da perna 20500C

peso

EN Defesa
E Bala Defesa CConsumo EN S
AP A

Desempenho do movimento C Estabilidade

Velocidade de giro S Consumo em espera EN S

A velocidade de giro é a mais rápida entre todas as pernas, mas como a carga útil é bastante pequena, o armamento as opções são limitadas.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-SSVT

Capacidade de carga máxima da perna 44000C

Peso S

PT defesa D
Bullet Defense EConsumo EN B
AP C

Desempenho do movimento S Estabilidade

B Consumo Em Espera EN S

Excelente desempenho de movimento, mas capacidade de carga. Há também muitos pontos fracos, como estabilidade. Será difícil de fazer.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-SSVR

32400C carga máxima da perna C

peso B

PT Defesa C
Bullet Defense SConsumo EN B
AP A

Desempenho do movimento E Estabilidade

Velocidade de giro C Consumo em espera EN A

Tem desempenho entre a classe média e a classe dos pesados. Um. Além da alta defesa de bala, a comparação. Outra característica é que é relativamente barato.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-502

35800 C capacidade de carga da perna E

Peso S.

PT Defesa B
Defesa de bala DConsumo EN C
AP Bde movimento
C-estabilidade

B Consumo em Espera EN A

LN-501 com blindagem adicional. O ponto fraco é a defesa, o ponto forte é o desempenho de movimento e. Também é mediano.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-4400

17300 C carga máxima da perna E

peso B

EN Defesa E
Defesa de bala CConsumo EN S
AP A

Desempenho do movimento C Estabilidade

Velocidade de giro A Consumo em espera EN S

Excelente para velocidade de giro na perna de articulação reversa de peso médio e tem manobrabilidade leve. Capacidade de carga. A dificuldade é a falta de.

CATEGORIA PERNAS DE JUNTA INVERSA

LBKS-2B45A

27000 C carga útil máxima E

Peso Dia

PT defesa D
Defesa de bala CConsumo EN A
AP S

Desempenho do movimento B Estabilidade

Velocidade de giro S Consumo em espera EN S

Maior desempenho de movimento entre as articulações reversas estômago. Adicione velocidade de giro ao bipé leve. Pode-se dizer que o desempenho é semelhante.

CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

LN-3001

52200C perna máxima A

PT defesa B



Bullet Defense C

E estabilidade

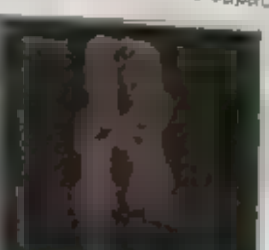
Peso pesado com alta defesa. Aproveitando o grande número de. Outros aspectos um equilíbrio entre as duas opções.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-1001B

45200C Grande capacidade de carga D

ENSC



Defesa de bala C

C Estabilidade

A capacidade de carga é notavelmente alta, mas não é a melhor. Excelente desempenho estável. Médio. Excelente para as pernas.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

LN-D-8000R

49.000 CDs

EN defesa A consumo ENB



Defesa de bala D

C Consumo Standby EN B

Grande capacidade de carga para um bipé de peso médio. estômago. Altas defesas EN e outro se o. Não tem uma parte estável da obra-prima.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-4401

31800 CDs

FIM



Real Defesa B

C Estabilidade

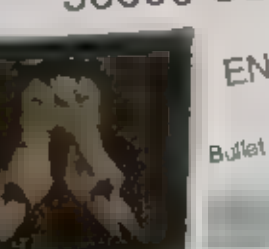
Relação que é uma característica das juntas inversas. Bem, alto AP e capacidade de carga são atraentes. Posso desempenhar um papel ativo em tudo.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LB-H230

56000 CEC

ENDE



Bullet Defense A

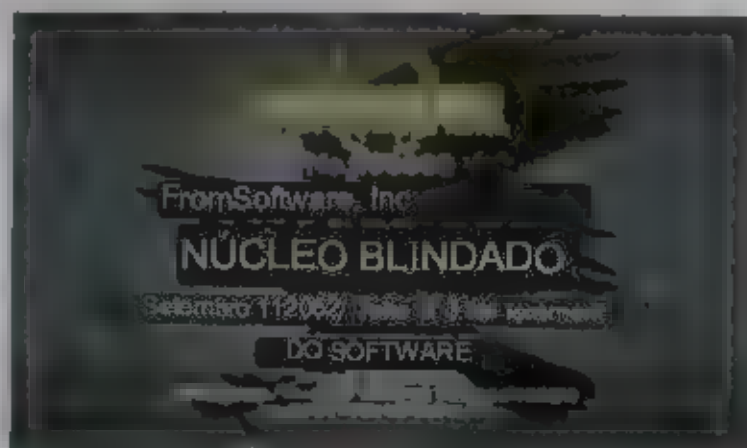
C Estabilidade

AP e carga útil comparável a bipés pesados. tem quantidade. Além disso, mobilidade e. É na verdade uma combinação de velocidade e força.

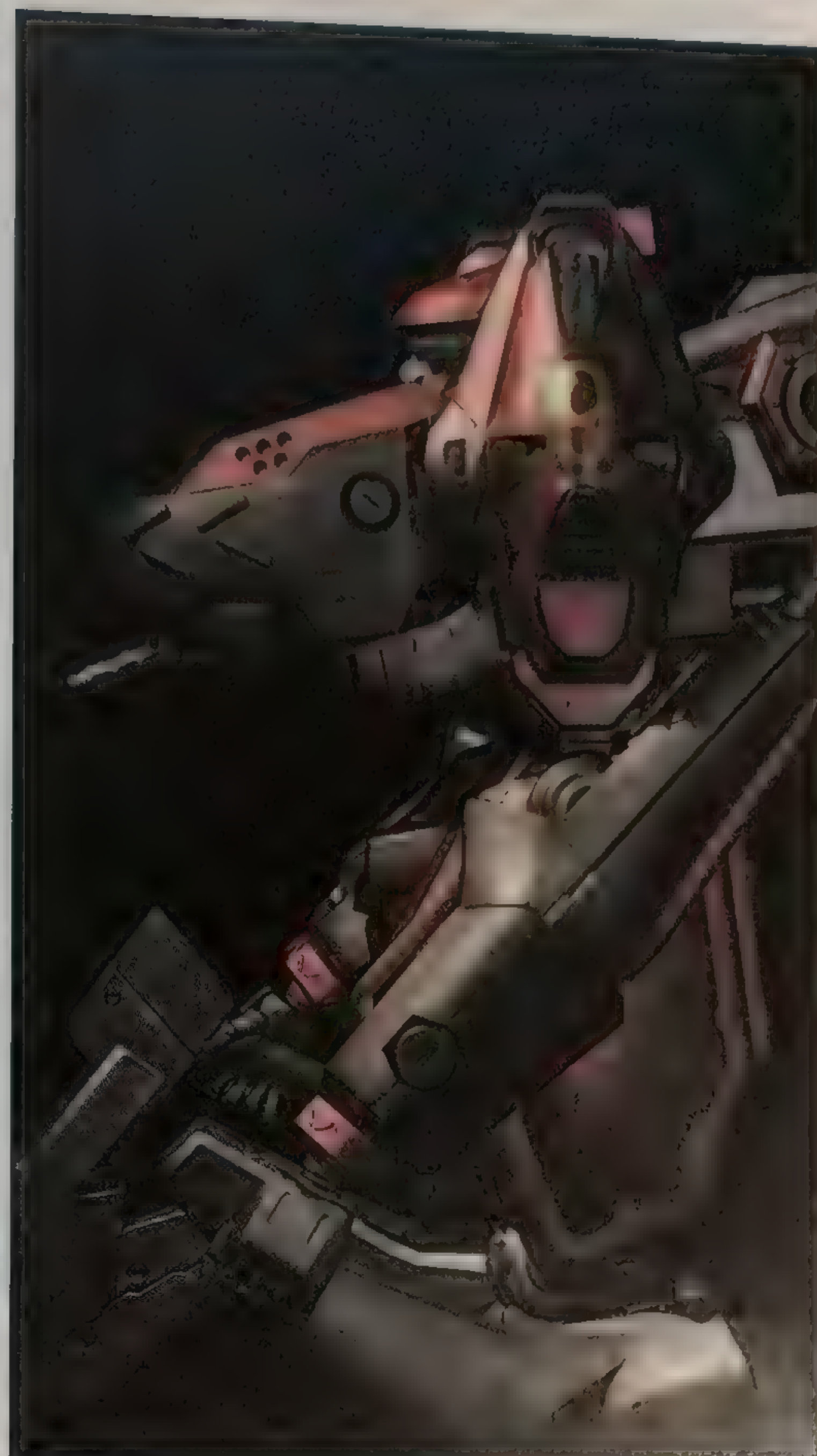
ARENA AMADORA DE NÚCLEO BLINDADO

"Suporte ativo para o AC Combat Tournament"

A série "Armored Core" fornece suporte para torneios de batalha para os usuários. Certificados oficiais, medalhas e placas são concedidos aos vencedores e vice-campeões. É realmente uma honra que qualquer pessoa que satisfaça os regulamentos possa realizar uma competição e provar sua habilidade. Uma arena de batalha para THE BEST RAVEN, com dois tipos de certificados, medalhas e placas preparadas para



cada título alvo, e duplo realizadas ao mesmo tempo. Apontando para a Coroa Dupla É possível. Coluna



CATEGORIA

LF-205-SF

42600C perna máxima E

Peso A

PT Defesa A

Consumo EN C

Bullet Defense E

AP C

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

Ele apresenta o desempenho de movimento de classe mais alto, mas não sua capacidade de carga e estabilidade são inferiores, tornando-o inadequado para batalhas de longo prazo.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

QUATRO PERNAS

X3

58000C Capacidade de carga máxima da perna E

Peso B

EN Proteção B

consumo FIM

Bullet Defense E

AP B

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

Melhorou a quantidade de consumo de EN durante o modo de espera quatro pernas. Minha compatibilidade com armas energia está um pouco melhor.

CATEGORIA

LF-DEX-1

69000C capacidade máxima de carga D

Peso B

PT Defesa C

Consumo EN E

Defesa de bala D

AP B

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

uma peça que você deseja usar em combinação com equipamentos de ombro do tipo Canyon, aproveitando sua capacidade de carga bastante grande para um quadrúpede.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

QUATRO PERNAS

LF-TR-0

92000C carga máxima da perna D

Peso B

PT Defesa A

consumo FIM

Defesa de bala C

APD

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

Tem o melhor desempenho de movimento e uma grande capacidade de carga. AP é muito baixo, então como evitar ataques é importante.

CATEGORIA

LFH-X5X

82000C Capacidade máxima de carga C

Peso C

PT Defesa S

ENE consumo

Bullet Defense E

AP B

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

Como quadrúpede, está na categoria de AP alto. Como consome muito EN, você deve equipá-lo principalmente com armas de munição real.

CATEGORIA

LC-MOS18

16000C Máx

PT Defesa C

Consumo EN S

Bullet Defense S

APS

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de giro E Consumo em espera EN S

CATEGORIA

LC-UKI60T

25500C

Peso E

PT Defesa C

Consumo EN S

Defesa de bala A

APS

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de rotação

O desempenho de estabilidade é um pouco menor que o LC-MOS18 grau de ternura. LC-MOS18 de qualquer maneira É melhor utilizar a capacidade de carga do

CATEGORIA

LC-HTP-AAA

38500C

Peso C

PT defesa B

Consumo EN C

Defesa de bala B

AP S

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de giro

Um tanque flutuante com desempenho próximo ao de um quadrúpede. Sou muito particular sobre AP e poder de defesa. Caso contrário, LFH-X5X é mais seguro.

CATEGORIA

MOS4545T

Peso D

PT Defesa A

Consumo EN C

Bullet Defense S

APS

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de giro

Melhor AP e defesa de bala de todos orgulhoso de. Se você construir uma fuselagem pesada Pode-se dizer que é a parte mais poderosa

CATEGORIA

HTP-H5

64000C Carga útil máxima C

Peso C

PT proteção

consumo FIM

Real Defesa B

AP S

AC1 ACPP ACMA

Desempenho de movimento

Velocidade de giro

ca velocidade de giro. C HTP AAA. O desempenho geral foi melhorado e você pode usá-lo como se fosse um quadrúpede com uma capacidade de carga

"IMPULSIONADOR SO

CATEGORIA

B-P320

10800C

peso B

Consumo

Eficiência de uso E

EN Boost saída E



AC1 ACPP ACMA

Reforço de equipamento inicial. Como a saída é baixa e a eficiência de uso é ruim, ela deve ser substituída por outra peça o mais rápido possível.

A escolha do booster está diretamente ligada à mobilidade da aeronave. Vamos considerar se devemos enfatizar a potência instantânea ou a potência sustentada, juntamente com o gerador. Além disso, não pode ser equipado em peças do tipo tanque.

CATEGORIA

B-T001

34000C

Peso S

Consumo

Eficiência de uso S



AC1 ACPP ACMA

Leve e eficiente de usar. Isso é suficiente para uma aeronave leve. Há uma ligeira falta de potência na categoria dos pesos pesados.

CATEGORIA

B-T2

31500C

Peso C

Consumo EN

B Boost de saída E



AC1 ACPP ACMA

A saída é média, mas a eficiência de uso é muito alta. Equipado em uma aeronave leve, durará muito tempo. O voo no tempo torna-se possível.

CATEGORIA

B-P351

25500C

Eficiência E

de uso de peso C

Consumo EN C

Aumente a saída S



AC1 ACPP ACMA

Potência alta, mas consumo durante o boost PT. Existem muitos. grande capacidade. Eu quero usá-lo junto com um gerador.

CATEGORIA

B-VR-33

48500C

Peso D

Consumo PT A

Eficiência de uso S

Consumo do antec. EN Boost saída A



AC1 ACPP ACMA

Aumente enquanto mantém alta produção. com consumo reduzido de EN. No geral, é mais fácil de usar do que o B-P351.

CATEGORIA

HP25

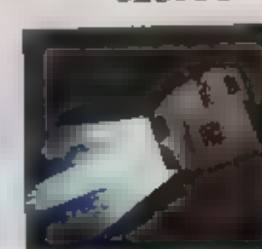
52500C

Peso A

Consumo PT A

Eficiência de uso A

Aumente a saída E



AC1 ACPP ACMA

Menor consumo EN na saída, boost. Energia em uma aeronave leve. Você pode usá-lo se equipar uma arma.

CATEGORIA

B-PT000

62500C

peso E

Eficiência de uso B

Consumo EN E

Aumente a saída S



AC1 ACPP ACMA

Tem a máxima potência de saída e consumo EN no boost. Mesmo aeronaves pesadas podem desenvolver guerra de alta mobilidade.

"FCS,

CATEGORIA

COMDEX-C7

11100C

peso B

Hora do Rock C

Consumo EN A



AC1 ACPP ACMA

Equipamento inicial FC S com mira padrão. Porque o tempo de bloqueio é longo. Não é adequado para uso com mísseis.

O FCS altera o alcance da arma e o tamanho e a forma de mira. Quero ter em mente ao escolher um FCS compatível com a arma que equipei.

CATEGORIA

COMDEX-GO

22500C

peso B

hora do rock B

Consumo EN A



AC1 ACPP ACMA

Versão aprimorada do COMDEX-C7 com menor tempo de bloqueio. Não há outras vantagens pendentes.

CATEGORIA

COMDEX-G8

16400C

peso B

hora do rock E

Consumo EN A



AC1 ACPP ACMA

Devido ao longo tempo de bloqueio, o número máximo de bloqueios não pode ser totalmente utilizado. É apenas uma parte.

CATEGORIA

QX-21

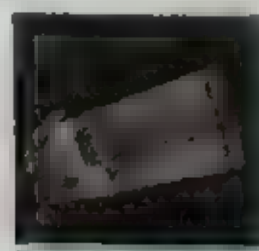
20300C

Peso S

hora do rock B

Consumo EN S

Grande Rocha D



AC1 ACPP ACMA

O tempo de bloqueio é curto, o alcance. Como é encurtado e a visão é ampliada, é adequado para armas da série Masingun.

CATEGORIA

AF

35700C

peso S

hora do rock B

Consumo EN S

Bloqueio máximo C



AC1 ACPP ACMA

Uma versão aprimorada do QX-21, número máximo de fechaduras. Como está aumentando, dois mísseis seguidos. É bom usá-lo junto com ru.

CATEGORIA

TRYX-BOXER

48100C

Peso S

Hora do Rock C

Consumo EN S

Número máximo de fechaduras B



AC1 ACPP ACMA

FCS que toma a forma do local verticalmente. Enga. Cáu. É forte contra intrusos no meio, mas a velocidade de giro da aeronave também é necessária para destacar seu desempenho.

CATEGORIA

TRYX-QUAD

63000C

Peso C

Consumo de tempo de bloqueio EN B

Consumo EN B



AC1 ACPP ACMA

Torne a forma do site horizontal. Maior número de click-on, ataque de míssil. É uma peça adequada para.

CATEGORIA

QX-9009

96000C

Peso E

hora do rock E

Consumo EN D



AC1 ACPP ACMA

Reduz a mira e aumenta o alcance da arma. Um rifle sniper é a melhor combinação.

CATEGORIA

FBMB-18X

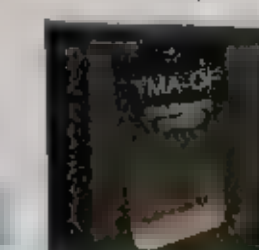
108000C

Tempo E

de Bloqueio de Peso S

Consumo EN E

trava máxima S



AC1 ACPP ACMA

Tempo de bloqueio muito curto. O site é do tipo de curto alcance, adequado para táticas que disparam vários mísseis de perto.

CATEGORIA

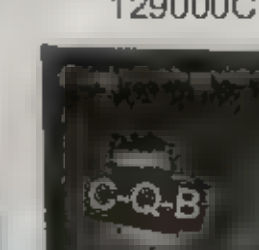
RATOR

129000C

Peso C

Tempo de bloqueio A

Consumo EN E



AC1 ACPP ACMA

Depois do FBMB-18X, Hora do Rock curto. Compatível com sites de longa distância. Vamos usar felos mísseis grandes juntos.

CATEGORIA

P/CVT

96000C

peso E

hora do rock A

Consumo F M



AC1 ACPP ACMA

O tempo de bloqueio é o mesmo do RATOR. Ao usar armas de curto a médio alcance. Vamos combinar com Hara.

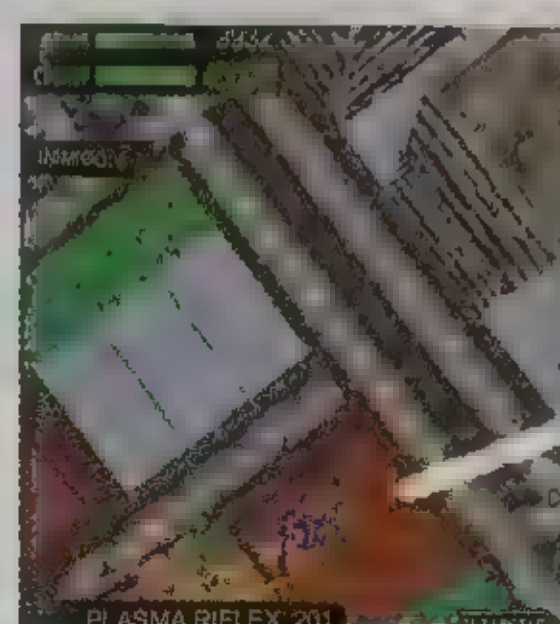
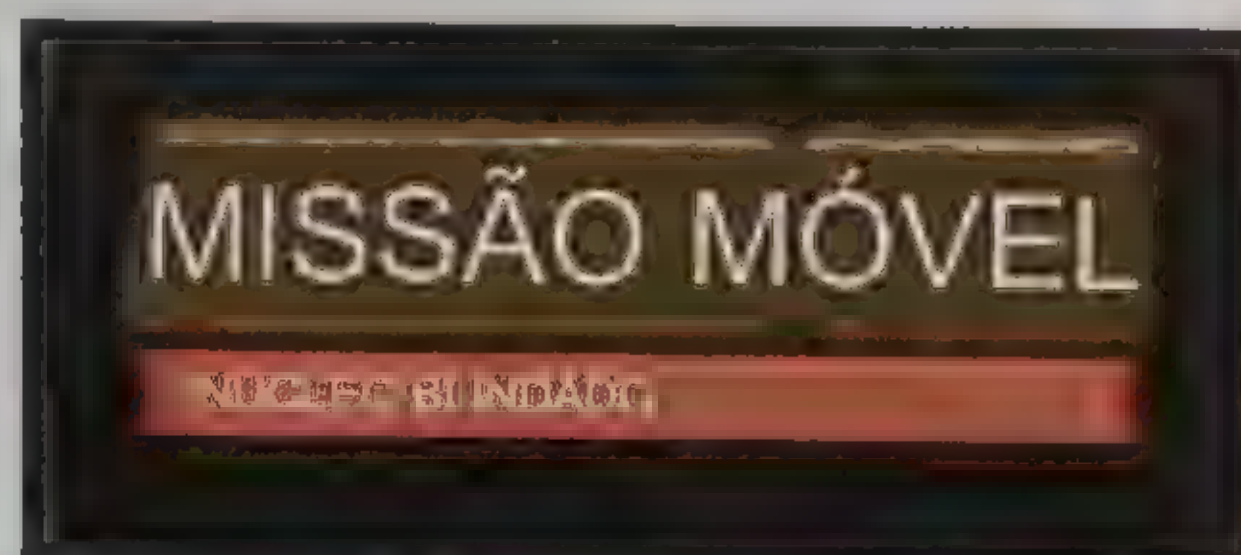
ARMORED CORE EXTRA WORKS

1 "Armored Core Mobile Mission"

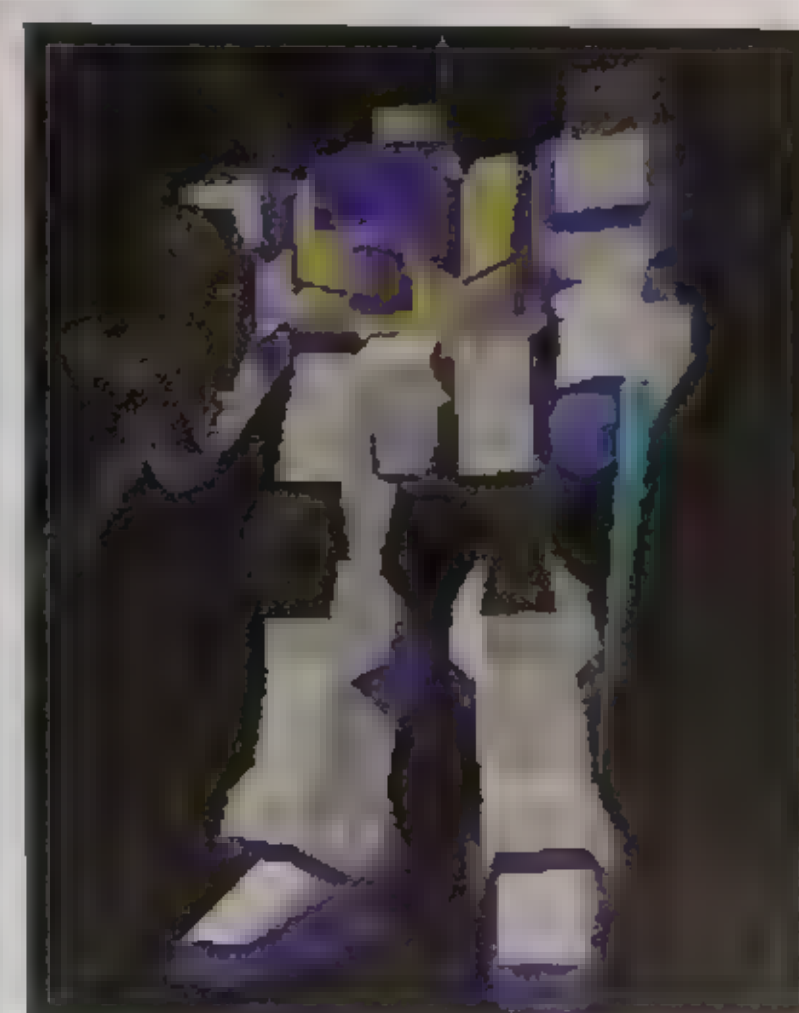
campo de batalha no celular

Mesmo que você queira ajustar cuidadosamente sua máquina "Armored Core" favorita, provavelmente há muitas pessoas que estão muito ocupadas com o trabalho para gastar tempo e esforço de forma satisfatória. No entanto, esta "Missão Móvel Armored Core" instalou o AC no telefone celular, tornando possível carregá-lo sempre. Durante a pausa para o almoço ou enquanto espera pelo trem, você pode mergulhar no mundo do "Armored Core", onde você pode sentir o cheiro da fumaça do ferro e da pólvora. Pode-se dizer que o sistema básico para a montagem de células Kodawari é um "núcleo" indispensável. " para a série AC. Mesmo que este trabalho seja organizado de forma compacta, ele não perde essas funções de personalização. E pela primeira vez na série, adotamos uma tela de visualização superior para facilitar a reprodução em telefones celulares. Como se você estivesse olhando para o chão de cima, você pode seguir a aeronave do seu rival com os olhos e batalhar intuitivamente com controles simples. fuselagem

São mais de 30 tipos de peças e armas no total, todas exibidas em 3D. Se você alterar as peças que equipa, poderá alterar a aparência de sua máquina favorita e usar a função de visualizador para visualizá-la de qualquer ângulo, 360 graus. Ganhe prêmios em dinheiro completando missões uma após a outra, compre novas peças e divirta-se mexendo na aeronave enquanto se preocupa se deve priorizar a frieza ou o poder de combate. Como um mercenário sobrevivente na sociedade moderna, gostaria de polir a amada máquina em meu celular que compartilha o destino do campo de batalha.



Batalha na tela de cima para baixo expandir.



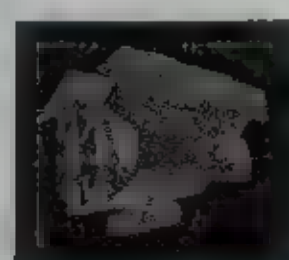
Você pode apreciar sua máquina favorita no modo visualizador. Eu também quero focar na coloração

"Armored Core Mobile Mission" Aplicativo
compatível com EZWeb BREW2 1 ou posterior
Aplicativo compatível com Vodafone 256K
1 download ¥525

GERADOR

Os geradores estão intimamente relacionados ao uso de boosters e armas de energia. Vamos equipar um com saída EN e capacidade de capacitor compatível com o equipamento da aeronave.

CATEGORIA
GPS-WVA
19500C
Peso A



Capacidade de emergência B
EN saída E
Capacitância E

AC1 ACPP ACMDA

Gerador de equipamento inicial. Embora seja leve, tanto a saída EN quanto a capacidade do capacitor são baixas, tornando-o impraticável.

CATEGORIA
GPS-V6
peso B



Capacidade de emergência B
EN saída E
Capacitância E

AC1 ACPP ACMDA

Melhorou a capacidade do capacitor do GPS-WVA. Como a saída é a mesma, as armas de energia são difíceis de equipar.

CATEGORIA
GRD-RX5
23300C
Peso S

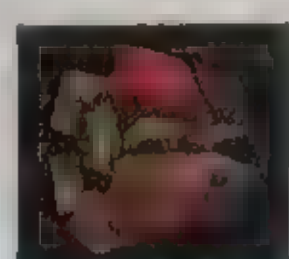


Capacidade de emergência D
EN saída E
Capacitância C

AC1 ACPP ACMDA

O ponto mais leve é atraente. A capacidade do capacitor é média, por isso é adequado para combinação com uma fuselagem leve.

CATEGORIA
RX6T
27800C
Peso S



Capacidade de emergência D Saída EN D
Capacitância D

AC1 ACPP ACMDA

Versão de saída aprimorada do GRD-RX5. Posso de alguma forma usar armas de energia, mas estou preocupado com a capacidade do capacitor.

CATEGORIA
GRD-RX7
38700C
Peso A



Capacidade de emergência E
PT saída

AC1 ACPP ACMDA

Melhorou ainda mais a saída do GRD-RX6. No entanto, a capacidade do capacitor é pequena e o desempenho carece de um fator decisivo.

CATEGORIA
GBG-10000
43500C
peso B



Capacidade de emergência B
PT saída S
Capacitância D

AC1 ACPP ACMDA

Tem a saída EN máxima e, se equipada com isso, não falta saída. Por outro lado, a capacidade do capacitor é bastante baixa.

CATEGORIA
XR
56000C
Peso C



Capacidade de emergência E Saída EN B
Capacitância A

AC1 ACPP ACMDA

Alta saída e grande capacidade do capacitor. Se você deseja equipar uma aeronave de classe leve-média, este gerador é a escolha certa.

CATEGORIA
GBX-TL
38000C
peso E



Capacidade de emergência B
EN saída
Capacitância S

AC1 ACPP ACMDA

especial com altíssima capacidade de emergência. Ipu. muito pesado, pernas de tanque. Você não pode equipar mais nada.

CATEGORIA
GBX-XL
139000C
Peso D



Capacidade de emergência E
Saída EN B
Capacitância

AC1 ACPP ACMDA

O maior capacidade do capacitor e, alto. Caracterizado pela força E bastante pesado, por isso é uma peça adequada para uma aeronave de classe pesada.

UNIDADE TRASEIRA (ARMA)

As armas de ombro são, em média, mais poderosas do que as armas de braço. Também bipé e pernas articuladas invertidas, armas de canhão

Requer "Stance" ao atirar

CATEGORIA PEQUENO míssil

WM-S40/1

18700C intervalo de disparo A

Peso S. i

Gama D.

Consumo EN Un

ataque (palme D)

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

preço unitário

S Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Míssil pequeno equipamento inicial. Como é de tiro único e tem baixo poder de ataque, é melhor mudar para uma arma de nível superior o mais rápido possível

CATEGORIA PEQUENO míssil

WM-S40/2T

18700C intervalo de disparo A

Peso S.

Alcance DA

Consumo EN B

E

poder de ataque D

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras C

Modelo mais alto de consumo

EN WM-S40/1 no lançamento, 2 disparos consecutivos

Pode No entanto, o ataque original

É fraco porque é fraco.

CATEGORIA PEQUENO MÍSSIL

WM-S60/4

28800C intervalo de disparo A

Peso A

de munição D

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Equipado com um FCS curto

Se sim, será de grande ajuda.

CATEGORIA PEQUENO míssil

WM-S60/6

38100C intervalo de disparo A

Peso A.

Gama D

Consumo EN B

Munição

Poder de ataque D

D VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

preço unitário

S.

Número máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

É uma versão aprimorada do WM-S60/4 e pode disparar até 6 disparos consecutivos. No entanto, é extremamente difícil travar se 5 vezes

CATEGORIA MÍSSIL

WM-MVG404

31000C intervalo de disparo A

Peso A.

gama C.

Consumo EN A

Capacidade de munição E

poder de ataque C

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio com cerca de duas vezes a

mas

RU potência de um míssil pequeno. Por ser um tiro único, desuigue

é mais adequado para contenção do que uma munição

CATEGORIA CATEGORIA DE MÍSSEIS

WM-MVG802

44000C intervalo de disparo A

peso B

gama C.

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque C

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMOA

彈単価 S.

máximo número de fechaduras C

Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio que pode disparar dois tiros consecutivos

FCS FB com tempo de bloqueio curto

Eu quero combiná-lo com MB-18X etc.

CATEGORIA MÍSSIL GRANDE

WM-L201

46200C intervalo de disparo A

peso B

Gama B

Consumo EN B

ARENA

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Um grande míssil que possui quase três vezes o poder de

ataque de um míssil de tamanho médio. Como o número de

balas é pequeno, o disparo aleatório é proibido

CATEGORIA MULTI MÍSSEIS

WM-X201

62250C intervalo de disparo A

Peso B

Gama B.

Consumo EN A

poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um míssil que se divide em quatro após o lançamento

no ar está Eficaz contra inimigos, mas acerta

na parede em espaços apertados

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

WM-X5-AA

19300C Intervalo de disparo E

Peso

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Lança 8 bombas terrestres. pedra

Difícil de acertar porque não pode ser ligado

É uma arma para jogadores avançados

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

WM-X10

24800C intervalo de disparo E

Peso C

intervalo 4

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Lança 16 cargas de profundidade solo-solo. bala cheia

Se acertar, é a classe mais forte,

Não é algo que você possa almejar

CATEGORIA MÍSSEIS DUPLOS

WM-P4001

43800C Intervalo de disparo S

Peso A

Consumo EN A

Capacidade de munição E

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Dispara simultaneamente duas mísseis que contornam

a esquerda e a direita. Tem uma alta taxa de precisão

é uma arma eficaz em grandes áreas

CATEGORIA MÍSSIL TRIPLO

WM-PS-2

66700C intervalo de disparo A

Peso C

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Simultaneamente lança mísseis que traçam 3

trajetórias semelhantes a montanhas. Evitar obstáculos

pode atacar é uma vantagem

CATEGORIA CATEGORIA DE MÍSSEIS GRANDES

WM-AT

256800C Intervalo de disparo D

peso E

Gama E

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque S

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 E

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Um Iru superdimensionado com extraordinário Massa

poder ofensivo. O número de balas é muito pequeno,

É apropriado chamá-lo de bilhete.

CATEGORIA PEQUENO míssil

WM-TO100

86200C intervalo de disparo S

peso B

Gama D

Consumo PT A

Capacidade de munição E

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras S

Consumo EN ao disparar

Um pequeno míssil que pode disparar até 6 tiros ao mesmo tempo

Ciclo. Praticidade para combates de longa duração com grande

mas

é baixo.

CATEGORIA MÍSSIL

SMS24

118300C intervalo de disparo A

Peso A

de munição E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Massa do tipo disparo vertical que pode disparar até 6 vezes

il. Você pode atacar por trás de obstáculos

É uma excelente arma com alto poder

CATEGORIA PEQUENO CATEGORIA DE MÍSSEIS

WM-MVG812

54000C intervalo de disparo C

Peso C

Faixa C.

Consumo EN B

Capacidade

poder de ataque D

E VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Um pequeno míssil que pode ser disparado até 6 vezes

A velocidade da bala é alta, mas o desempenho do homing é bom

Muito alto e persegue os inimigos em qualquer lugar

CATEGORIA PLASMA DISTRIBUIDOR

WM-X15-EX

86000C intervalo de disparo A

Peso A.

Distância de alcance

Consumo EN B

Número de balas

poder de ataque C

ENERGIA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN S

Jogue cargas de energia para a frente

ser O intervalo de disparo também é curto e está abaixo

É uma arma eficaz contra os inimigos

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

WR-S50

15900C intervalo de disparo S

Peso S.

Alcance B

Consumo EN S

de balas D

poder de ataque C

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Local pequeno com excelente alcance e potência

bala. Não foi possível bloquear

Portanto, é desvantajoso contra inimigos em movimento

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

WR-S100

32400C intervalo de disparo A

Peso B

Gama B

Consumo EN B

de munição E

VISÃO SÓLIDA

AC1 ACPP ACMA

彈単価 S.

Número máximo de fechaduras

Consumo EN ao disparar

Uma pequena bala de foguete com um número

maior de balas. Se você tiver capacidade de carga suficiente, é

uma boa ideia equipá-la como uma arma reserva

CATEGORIA
WR-M50

FOGUETE

27600C intervalo de disparo A
Peso A.
Alcance A
Consumo EN S
Capacidade de munição D
Poder de ataque B

ACMOA
Bloqueio sólido

Preço unitário S
Consumo no lançamento PT

Um robô de tamanho médio com o poder de uma bazuca.
foquete. Em vez de atirar à distância,
Vamos cortar e atirar de perto.

CATEGORIA
WR-M70

FOGUETE

36500C intervalo de disparo A
peso B
Alcance A
Consumo EN S
Capacidade de munição D
Poder de ataque B

彈単価
S
Número máximo de fechaduras
Consumo quando disparado

EN Um foguete de tamanho médio com um número maior de balas.
não muito ganho de peso
Então, se você equipá-lo, é isso que você ganha.

CATEGORIA
WR-L24T

CATEGORIA DE FOGUETE GRANDE

29460C intervalo de tiro A
Peso B
campo de tiro S
Consumo EN S
Poder de ataque S

装弾数 E
Bloqueio sólido

彈単価
S
Número máximo de fechaduras
Consumo no lançamento PT

Tem o poder de ataque de um grande míssil
Grande foguete. de perto
A vitória é certa se você atirar

CATEGORIA DE FOGUETE GRANDE
RS7

FOGUETE ESPECIAL

176000 C intervalo de disparo D
Peso B
Gamas
Consumo EN S
Poder de ataque E

装弾数 E
Bloqueio sólido

preço unitário S
Consumo EN ao disparar

Um foguete especial que causa mau funcionamento
bala. O oponente atingido será
Você não poderá fazer o check-in

DISPENSADOR DE MINAS CATEGORIA
WRR-10

143000C intervalo de disparo A
Peso S.
disparo Alcance S
Consumo EN S
Capacidade C
Poder de Ataque B

ACMOA
S
Número máximo de fechaduras
Consumo EN ao disparar

Dispara minas flutuantes que explodem ao contato
É eficaz quando usado enquanto se move
como se estivesse atraindo o inimigo.

CATEGORIA
WC-CN35

CATEGORIA DE ARMA DE CORRENTE

32750C intervalo de disparo S
peso
gama C.
Consumo EN S
Capacidade de munição D
Poder de ataque E

彈単価
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN ao disparar

Changa que dispara balas em alta velocidade
hum. É leve e poderoso, e é compatível com quadrúpedes
É uma excelente arma.

CATEGORIA
WC-ST120

SLUG GUN

56000C intervalo de disparo B
peso B
Gama D.
Consumo EN S
Munição
Poder de ataque E

彈単価
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN ao disparar

Um slugga que dispara 7 tiros
hum. É uma arma para combate corpo a corpo,
A desvantagem é o longo intervalo de disparo

CATEGORIA
WC-LN350

PISTOLA DE FORRO

41800C intervalo de disparo S
Peso S.
Gama D
Consumo EN S
Capacidade de munição D
Poder de Ataque E

preço unitário S
Consumo EN ao disparar

Uma arma near que dispara balas de alta potência.
O WC-CN35 é melhor que isso porque tem um número
maior de balas e um intervalo de tiro melhor

CATEGORIA LANÇA-GRANADAS
WC-GN230

75200C intervalo de tiro C
Peso D
Gama B.
Consumo EN S
Capacidade de munição E
Poder de ataque S

彈単価
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN ao disparar

Uma granada que causa uma grande explosão no impacto.
Dispare uma bala. tem poder esmagador
Um, a arma icônica de AC.

CATEGORIA
WC-XP4000

CANHÃO DE PULSO

61000C intervalo de disparo S
Peso S.
Gama D.
Consumo EN B
Capacidade de munição C
Poder de ataque C

preço unitário S
Consumo EN no lançamento

Valscannon que dispara balas de energia. O intervalo
de disparo é curto, mas dispara continuamente.
Assim que você ficar sem energia.

CATEGORIA
WC-XC8000

CANHÃO DE PLASMA

78700C intervalo de disparo A
Peso C
Gama D
Consumo EN C
Número de balas D
Poder de ataque B

ACMOA
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo no lançamento EN E

Um canhão de plasma com um curto intervalo de disparo
Porém, o consumo de EN na hora do lançamento é grande
É grande, então não posso disparar muitos tiros,

CATEGORIA
WC-01QL

CANHÃO DE LASER

69500C intervalo de disparo S
Peso S
Faixa B-
Consumo EN D
Número de balas D
Poder de ataque C

preço unitário S
Consumo no lançamento END

Equilíbrio de peso, poder de ataque e poder de fogo rápido.
Um bom canhão de laser. em quatro patas
é uma arma essencial.

CATEGORIA
WC-SPGUN

SLUG GUN

89500C intervalo de disparo S
peso B
Gama D
Consumo EN S
Número de balas D
Poder de ataque E

ACMG
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo durante o disparo EN B

tipo de energia slugga
vigarista. Poder de ataque e intervalo de tiro aprimorados
No entanto, não há nada particularmente notável.

CATEGORIA
WC-IR24

CAMINHÃO DE LASER

159500C intervalo de disparo D
Peso C.
Alcance A
Consumo EN E
Capacidade
Poder de Ataque S

彈単価
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN no lançamento

Um canhão de laser com desempenho semelhante
ao de um lançador de granadas. munição
É uma arma eficaz para economizar dinheiro.

CATEGORIA
WX-S800/2T

MÍSSEIS DUPLOS

69400C intervalo de disparo A
peso E
gama C.
Consumo EN B
装弾数 D
Ataque D

S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN ao disparar

Míssil de duas mãos. míssil
Ele dispara dois tiros ao mesmo tempo, mas é muito pesado.
Porque é demais, a praticidade é baixa.

CATEGORIA
WX-S800-GF

MÍSSEIS DUPLOS

90900C intervalo de disparo A
Peso C
gama C.
Consumo EN M
Número de balas C
Poder de ataque E

preço unitário S
Consumo EN ao disparar

Dispara 6 mísseis de uma só vez
Se todas as balas acertarem, seu poder é Grene
O dobro do Druncher.

CATEGORIA
XCS-9900

MULTI MÍSSEIS

Lançamento 94500C intervalo A
Peso E
Gama B.
Consumo EN B
Capacidade
Poder de ataque D

ACMOA
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo EN ao disparar

Dispara 2 mísseis, cada um se
dividindo em 6 mísseis. Obstáculo
é frequentemente atingido.

CATEGORIA
WX-ED2

CANHÃO DE PLASMA

74000C intervalo de disparo S
Peso D
Faixa B
Consumo EN E
Número de balas B
Poder de ataque E

彈単価
S
Número máximo de fechaduras D
Consumo no lançamento EN S

Equipamento de ombro duplo que dispara balas de energia.
Apesar de seu poder, consome menos EN quando disparado
e pode ser disparado continuamente por um longo tempo

CATEGORIA
WX-C/4

CAMINHÃO DE LASER

138000C intervalo de disparo C
Peso E
Gama E.
Poder de Ataque
Número de balas D
Consumo EN E

ENERGIA DE VISÃO
ACMOA
S
Número máximo de fechaduras D
preço unitário S
Consumo no lançamento EN A

Dispara quatro canhões de laser de uma só
vez. O poder quando todas as balas acertam é forte,
mas o curto alcance é uma desvantagem.



UNIDADE TRASEIRA F (RADAR)

O desempenho do radar montado no ombro excede em muito o do tipo montado na cabeça. Será útil em combinação com armas de longo alcance e em missões que exijam rápida admiração.

CATEGORIA
RXA-01WE

12100C

Peso A



AC1 ACPP ACMA

Radar do equipamento inicial partes da cabeça. Ele tem o mesmo desempenho do radar embutido, então você deve substituí-lo o mais rápido possível.

RADAR

CATEGORIA
RZ-AO

17900C

peso E



AC1 ACPP ACMA

Alcance de radar barato e médio. No entanto por ser o mais pesado de todos os radares, é difícil equipá-lo em aeronaves leves.

CATEGORIA DE RADAR

RXA-99

14500C

Peso S



AC1 ACPP ACMA

Radar leve. O RXA-77 é uma escolha melhor se emparelhado com um cabeçote sem radar.

RADAR

CATEGORIA

RXA-77

23000C

Peso S



AC1 ACPP ACMA

Radar mais leve. Para combinar uma aeronave leve com uma cabeça não radar bem protegida.

RADAR

CATEGORIA

RZ-A1

33000C

peso E



AC1 ACPP ACMA

Bom alcance de radar, mas peso pesado. Também existe uma maneira de usá-lo se você combiná-lo com uma perna com grande capacidade de carga.

RADAR

CATEGORIA

RZT-333

27700C

Peso C



AC1 ACPP ACMA

Equilíbrio entre peso e alcance do radar peças tomadas. O formato de exibição do radar é um tipo octogonal característico

RADAR

CATEGORIA

RZ-BBP

40900C

Peso E



AC1 ACPP ACMA

Tem o segundo maior alcance de radar mas não. Este é o tipo de aeronave que pode pegar inimigos à distância e atacá-los

RADAR

CATEGORIA

RZ-Fw2

82100C

Peso C



AC1 ACPP ACMA

Um tipo especial que possui uma faixa de pesquisa muito ampla apenas na frente. O peso também é leve e é uma peça fácil de usar.

RADAR



UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

Uma parte especial que aumenta a capacidade de munição de uma arma. Equipar isso tem a desvantagem de reduzir os tipos de armas que podem ser equipadas em um.

CATEGORIA

M118-TD

96300C

peso C



AC1 ACPP ACMA

Aumenta a capacidade de munição de todas as armas em 1.2x. Algumas revistas adicionais. Quando combinado com uma arma que originalmente possui um grande número de balas

REVISTA

UNIDADE TRASEIRA 7 (FIRMAÇÃO)

Esconda-se do radar inimigo. Tem um efeito constante no ACMA, e é um equipamento muito mais potente que os trabalhos posteriores ao AC2.

CATEGORIA

P77-ST

230000C

peso E



AC1 ACPP ACMA

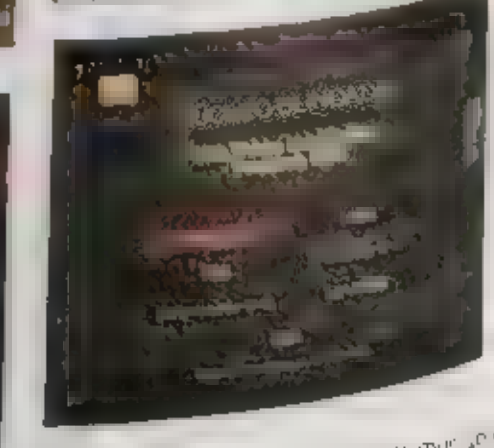
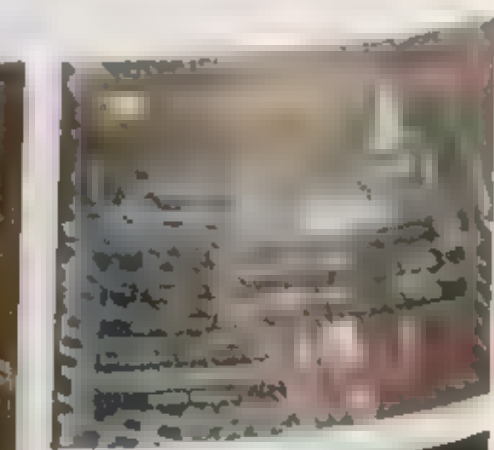
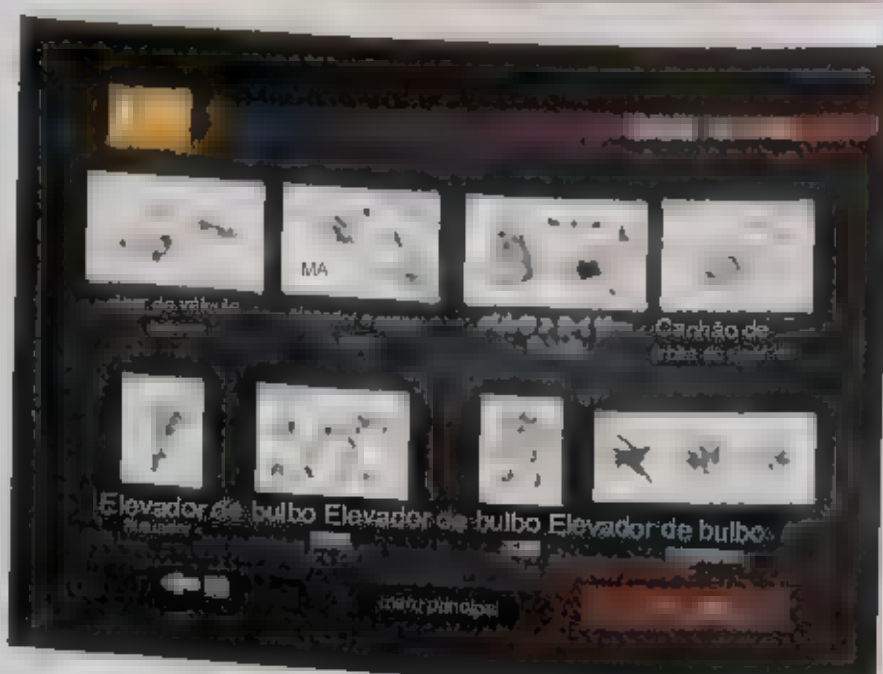
Um dispositivo furtivo que se esconde do radar inimigo. Quando usado em conjunto com uma arma de longo alcance pode atacar o inimigo à distância

DVD PREMIUM DE NÚCLEO BLINDADO

"10º Disco DVD Premium"

Para comemorar a décima edição da série Armored Core, um DVD premium foi fornecido como um bônus para aqueles que encomendaram "Last Raven". Além de uma riqueza de materiais de vídeo de 61 minutos, incluindo vídeos promocionais, comerciais de TV, filmes de abertura, comentários sobre a transição da série e muito mais, há também "Shinji Higuchi x Atsunori Sato" e "Ryosuke Hashi x Nabeshima" apresentado em sites e sites de telefonia móvel "Toshifumi" vídeo de entrevista de 11 minutos, entrevistas com desenvolvedores (Toshifumi Nabeshima, Dai Takemura, Ryotaro Kishi, Yuzo Kojima, Makoto Sato, Shuzo Tadokoro, Hiroki Ichiki) 7 entrevistas Inclui 35 minutos de conversa de bastidores.

Tornou-se um recurso valioso. Além disso, é uma das composições luxuosas que você pode desfrutar de 75 coleções de imagens de cenário



É um DVD que pode Coluna

UNIDADE AGRÍCOLA R

Existem muitos tipos de armas de braço direito, desde pequenas armas de fogo usadas como cheque até aquelas que podem ser usadas como trunfo. Escolha não apenas o poder de ataque, mas também outros equipamentos e a situação de batalha.

CATEGORIA

WG-RF35

RIFLE

11400C intervalo de disparo A

Peso A

Alcance D Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Carabina inicial. O poder de ataque é baixo e o outro desempenho está abaixo da média. Não há lugar para desempenhar um papel ativo além do começo.

CATEGORIA

WG-MGA1

CATEGORIA DE METRALHADORA

14000C intervalo de disparo S

Peso A

Alcance D Capacidade de munição A

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Metralhadora com alta cadência de tiro. Como o poder de ataque de um tiro é baixo, o número de balas é difícil de derrotar um inimigo com durabilidade.

CATEGORIA

WG-MG500

METRALHADORA

28400C intervalo de disparo S

Peso A

Alcance D Capacidade de munição A

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Uma peça que aumenta o poder de ataque e o alcance do WG-MGA1. É a arma perfeita para acabar com os inimigos mais fracos.

CATEGORIA

WG-HG512

ARMA DE MÃO

26200C intervalo de disparo A

Peso B

Alcance D Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Uma pistola com uma ampla mira de travamento. mas de outra forma Nada a ver em termos de desempenho.

CATEGORIA

WG-FG99

LANÇA-CHAMAS

58300C intervalo de disparo S

Peso A

Alcance D Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Um lança-chamas extremamente poderoso a curta distância. Pode ser usado mais como uma lâmina do que como uma arma.

CATEGORIA

WG-RF/5

RIFLE DE SNIPER

41500C intervalo de disparo

Peso S

Alcance S Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Um rifle de precisão que pode atacar de uma distância muito longa. Deve ser usado em combinação com FCS de longo alcance.

CATEGORIA

WG-RF/P

RIFLE DE SNIPER

61000C intervalo de tiro

Peso A

Alcance S Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Alcance mais curto do que WG-RF/5. No entanto, ele se destaca no poder de ataque. Afinal, um conjunto com um FCS de longa distância é o básico.

CATEGORIA

WG-B2120

BAZUCA

59740C intervalo de disparo C

Peso D

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Bazuca com alto poder de ataque. Velocidade da bala. Não é bom o suficiente, mas é um grande ativo e Eficaz contra inimigos lentos.

CATEGORIA

WG-B2180

BAZUCA

75900C intervalo de tiro E

Peso D

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Versão aprimorada do poder de ataque do WG-B2120. Como o número de balas foi reduzido e o intervalo entre os disparos aumentado, não é possível desperdiçar.

CATEGORIA

WG-XP1000

RIFLE DE PULSO

46000C intervalo de disparo S

Peso S

Alcance A Capacidade de munição

Consumo EN C

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Um rifle de pulso muito leve. Embora tenha poder de fogo rápido, ele fica sem balas inesperadamente rapidamente porque o número de balas que possui é padrão.

CATEGORIA

WG-XP2000

RIFLE DE PULSO

61500C intervalo de tiro

Peso S

Alcance A Capacidade de munição

Consumo EN C

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

De WG-XP1000, exceto intervalo de disparo um degrau mais alto. Inadequado para batalhas de longo prazo. Funciona bem em outras situações.

CATEGORIA

WG-XC4

ESPINGARDA DE PLASMA

51000C intervalo de disparo B

Peso C

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN C

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Plasma la com um bom equilíbrio de desempenho. Porém, Grande consumo de EN ao disparar, Atirar durante o impulso é difícil.

CATEGORIA

WG-1-KARASAWA 75000 C

ESPINGARDA DE PLASMA

Intervalo de disparo A do

Peso C

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN C

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Um rifle de plasma muito poderoso. Mesmo depois de subtrair o peso pesado, o direito. Quase o mais forte entre as armas de braço.

CATEGORIA

WG-RFM118

RIFLE

95000C intervalo de disparo A

Peso B

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Versão aprimorada do WG-RF35 todos. Aumento do desempenho físico e mental do equipamento. Renascido como uma boa arma.

CATEGORIA

WG-XFwPPk

RIFLE DE LASER

132000C intervalo de disparo B

Peso E

Alcance B Capacidade de munição

Consumo EN E

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

É pesado e consome muito EN. Um rifle a laser de alta qualidade. Ele pode lidar com várias situações.

CATEGORIA

WG-HG1

ARMA DE MÃO

72000C intervalo de disparo A

Peso S

Alcance D Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

Protetor de mão melhorado do WG-HG512. No entanto, ainda falta um fator decisivo. Se você quiser usá-lo de qualquer maneira, use o WG-HG770.

CATEGORIA

WG-PB26

LANÇA-GRANADAS

113000 C intervalo de tiro B

Peso C

Alcance C Capacidade de munição

Consumo EN S

Poder de Ataque E

AC1 ACPP ACMA

B VISÃO SÓLIDA

WS

Preço unitário S

EN consumo ao disparar

Número máximo de fechaduras D

lançador de granadas tipo arma. O intervalo de tiro não é um nível ruim. Porém, o fogo contínuo a média distância é eficaz.

CAPÍTULO 1 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

capítulo 5

UNIDADE L

A maior característica da âm na equipada no braço esquerdo é que ela pode ser usada um número il milado de vezes. No entanto, não é apenas um seguro quando você fica sem balas, também pode ser sua arma principal se você usá-la bem.

CATEGORIA T LÂMINA DE LASER

LS-99-LUAR

54000C

peso E

Consumo ENE

ATO ACPPACMOA

A lâmina mais forte com mais poder de ataque do que uma bazuca. Bastante pesado, mas vale a pena equipar L

CATEGORIA

LS-200G

LÂMINA DE LASER

Ao suprimir o consumo EN de LS-2001 Energizer No entanto, não há nada que se destaque em comparação com outras lâminas

CATEGORIA	LĂMINA DE LASĂR
	LS-2001

11500C

pésõ \$

quando ao atacar ENB $\frac{1}{2}$ Poder de ataque EN

S consumido E

AC1 ACPP ACMA

Lâmina de barbear padrão. Uma peça leve e fácil de usar que tem a mesma potência de um pequeno míssil

CATEGORIA T LÂMINA DE LASER
LS-1000W

67500C

peso B

consumo FIM

poder de ataque B

Uma âmina especial, que pode emitir ondas de energia mesmo
de que você não seja um humano aprimorado. **foguete**
Pode ser usado da mesma forma que balas

CATEGORIA
T
LS-3303

LÂMINA DE LASER

37200C

peso B

Consumo PT A

poter de aquec

AC1 ACPP ACMOA

Tem poder de ataque ainda maior do que o LS-200G. Quando usado por um humano aprimorado, ele pode disparar 3 ondas de energia simultaneamente.

CATEGORIA METRALHADORA

WA-Dedo

275000C intervalo de disparo S

Peso S

Gama E

Consumo EN A

ende ou vazios S

visão

AC1 ACPP ACM

procediam

5. Número máximo de fechaduras 6

Consumo de CN 5 1 15373

CATEGORIA
T
WG-HG770

1. **Consumo** - Consumo em litros por hora (L/h) e consumo em litros por metro cúbico (L/m³).
 2. **Pressão** - Pressão de trabalho em bar (b) e pressão de teste em bar (b).
 3. **Temperatura** - Temperatura de trabalho em graus Celsius (°C) e temperatura de teste em graus Celsius (°C).
 4. **Velocidade** - Velocidade de trabalho em metros por minuto (m/min) e velocidade de teste em metros por minuto (m/min).
 5. **Consumo específico** - Consumo específico em litros por metro cúbico (L/m³) e consumo específico em litros por hora (L/h).
 6. **Pressão específica** - Pressão específica em bar (b) e pressão específica em bar (b).
 7. **Temperatura específica** - Temperatura específica em graus Celsius (°C) e temperatura específica em graus Celsius (°C).
 8. **Velocidade específica** - Velocidade específica em metros por minuto (m/min) e velocidade específica em metros por minuto (m/min).
 9. **Consumo total** - Consumo total em litros por hora (L/h) e consumo total em litros por metro cúbico (L/m³).
 10. **Pressão total** - Pressão total em bar (b) e pressão total em bar (b).
 11. **Temperatura total** - Temperatura total em graus Celsius (°C) e temperatura total em graus Celsius (°C).
 12. **Velocidade total** - Velocidade total em metros por minuto (m/min) e velocidade total em metros por minuto (m/min).
 13. **Consumo médio** - Consumo médio em litros por hora (L/h) e consumo médio em litros por metro cúbico (L/m³).
 14. **Pressão média** - Pressão média em bar (b) e pressão média em bar (b).
 15. **Temperatura média** - Temperatura média em graus Celsius (°C) e temperatura média em graus Celsius (°C).
 16. **Velocidade média** - Velocidade média em metros por minuto (m/min) e velocidade média em metros por minuto (m/min).
 17. **Consumo máximo** - Consumo máximo em litros por hora (L/h) e consumo máximo em litros por metro cúbico (L/m³).
 18. **Pressão máxima** - Pressão máxima em bar (b) e pressão máxima em bar (b).
 19. **Temperatura máxima** - Temperatura máxima em graus Celsius (°C) e temperatura máxima em graus Celsius (°C).
 20. **Velocidade máxima** - Velocidade máxima em metros por minuto (m/min) e velocidade máxima em metros por minuto (m/min).
 21. **Consumo mínimo** - Consumo mínimo em litros por hora (L/h) e consumo mínimo em litros por metro cúbico (L/m³).
 22. **Pressão mínima** - Pressão mínima em bar (b) e pressão mínima em bar (b).
 23. **Temperatura mínima** - Temperatura mínima em graus Celsius (°C) e temperatura mínima em graus Celsius (°C).
 24. **Velocidade mínima** - Velocidade mínima em metros por minuto (m/min) e velocidade mínima em metros por minuto (m/min).
 25. **Consumo nominal** - Consumo nominal em litros por hora (L/h) e consumo nominal em litros por metro cúbico (L/m³).
 26. **Pressão nominal** - Pressão nominal em bar (b) e pressão nominal em bar (b).
 27. **Temperatura nominal** - Temperatura nominal em graus Celsius (°C) e temperatura nominal em graus Celsius (°C).
 28. **Velocidade nominal** - Velocidade nominal em metros por minuto (m/min) e velocidade nominal em metros por minuto (m/min).
 29. **Consumo de partida** - Consumo de partida em litros por hora (L/h) e consumo de partida em litros por metro cúbico (L/m³).
 30. **Pressão de partida** - Pressão de partida em bar (b) e pressão de partida em bar (b).
 31. **Temperatura de partida** - Temperatura de partida em graus Celsius (°C) e temperatura de partida em graus Celsius (°C).
 32. **Velocidade de partida** - Velocidade de partida em metros por minuto (m/min) e velocidade de partida em metros por minuto (m/min).
 33. **Consumo de parada** - Consumo de parada em litros por hora (L/h) e consumo de parada em litros por metro cúbico (L/m³).
 34. **Pressão de parada** - Pressão de parada em bar (b) e pressão de parada em bar (b).
 35. **Temperatura de parada** - Temperatura de parada em graus Celsius (°C) e temperatura de parada em graus Celsius (°C).
 36. **Velocidade de parada** - Velocidade de parada em metros por minuto (m/min) e velocidade de parada em metros por minuto (m/min).
 37. **Consumo de manutenção** - Consumo de manutenção em litros por hora (L/h) e consumo de manutenção em litros por metro cúbico (L/m³).
 38. **Pressão de manutenção** - Pressão de manutenção em bar (b) e pressão de manutenção em bar (b).
 39. **Temperatura de manutenção** - Temperatura de manutenção em graus Celsius (°C) e temperatura de manutenção em graus Celsius (°C).
 40. **Velocidade de manutenção** - Velocidade de manutenção em metros por minuto (m/min) e velocidade de manutenção em metros por minuto (m/min).
 41. **Consumo de limpeza** - Consumo de limpeza em litros por hora (L/h) e consumo de limpeza em litros por metro cúbico (L/m³).
 42. **Pressão de limpeza** - Pressão de limpeza em bar (b) e pressão de limpeza em bar (b).
 43. **Temperatura de limpeza** - Temperatura de limpeza em graus Celsius (°C) e temperatura de limpeza em graus Celsius (°C).
 44. **Velocidade de limpeza** - Velocidade de limpeza em metros por minuto (m/min) e velocidade de limpeza em metros por minuto (m/min).
 45. **Consumo de desmontagem** - Consumo de desmontagem em litros por hora (L/h) e consumo de desmontagem em litros por metro cúbico (L/m³).
 46. **Pressão de desmontagem** - Pressão de desmontagem em bar (b) e pressão de desmontagem em bar (b).
 47. **Temperatura de desmontagem** - Temperatura de desmontagem em graus Celsius (°C) e temperatura de desmontagem em graus Celsius (°C).
 48. **Velocidade de desmontagem** - Velocidade de desmontagem em metros por minuto (m/min) e velocidade de desmontagem em metros por minuto (m/min).
 49. **Consumo de montagem** - Consumo de montagem em litros por hora (L/h) e consumo de montagem em litros por metro cúbico (L/m³).
 50. **Pressão de montagem** - Pressão de montagem em bar (b) e pressão de montagem em bar (b).
 51. **Temperatura de montagem** - Temperatura de montagem em graus Celsius (°C) e temperatura de montagem em graus Celsius (°C).
 52. **Velocidade de montagem** - Velocidade de montagem em metros por minuto (m/min) e velocidade de montagem em metros por minuto (m/min).
 53. **Consumo de transporte** - Consumo de transporte em litros por hora (L/h) e consumo de transporte em litros por metro cúbico (L/m³).
 54. **Pressão de transporte** - Pressão de transporte em bar (b) e pressão de transporte em bar (b).
 55. **Temperatura de transporte** - Temperatura de transporte em graus Celsius (°C) e temperatura de transporte em graus Celsius (°C).
 56. **Velocidade de transporte** - Velocidade de transporte em metros por minuto (m/min) e velocidade de transporte em metros por minuto (m/min).
 57. **Consumo de armazenamento** - Consumo de armazenamento em litros por hora (L/h) e consumo de armazenamento em litros por metro cúbico (L/m³).
 58. **Pressão de armazenamento** - Pressão de armazenamento em bar (b) e pressão de armazenamento em bar (b).
 59. **Temperatura de armazenamento** - Temperatura de armazenamento em graus Celsius (°C) e temperatura de armazenamento em graus Celsius (°C).
 60. **Velocidade de armazenamento** - Velocidade de armazenamento em metros por minuto (m/min) e velocidade de armazenamento em metros por minuto (m/min).
 61. **Consumo de distribuição** - Consumo de distribuição em litros por hora (L/h) e consumo de distribuição em litros por metro cúbico (L/m³).
 62. **Pressão de distribuição** - Pressão de distribuição em bar (b) e pressão de distribuição em bar (b).
 63. **Temperatura de distribuição** - Temperatura de distribuição em graus Celsius (°C) e temperatura de distribuição em graus Celsius (°C).
 64. **Velocidade de distribuição** - Velocidade de distribuição em metros por minuto (m/min) e velocidade de distribuição em metros por minuto (m/min).
 65. **Consumo de utilização** - Consumo de utilização em litros por hora (L/h) e consumo de utilização em litros por metro cúbico (L/m³).
 66. **Pressão de utilização** - Pressão de utilização em bar (b) e pressão de utilização em bar (b).
 67. **Temperatura de utilização** - Temperatura de utilização em graus Celsius (°C) e temperatura de utilização em graus Celsius (°C).
 68. **Velocidade de utilização** - Velocidade de utilização em metros por minuto (m/min) e velocidade de utilização em metros por minuto (m/min).
 69. **Consumo de eliminação** - Consumo de eliminação em litros por hora (L/h) e consumo de eliminação em litros por metro cúbico (L/m³).
 70. **Pressão de eliminação** - Pressão de eliminação em bar (b) e pressão de eliminação em bar (b).
 71. **Temperatura de eliminação** - Temperatura de eliminação em graus Celsius (°C) e temperatura de eliminação em graus Celsius (°C).
 72. **Velocidade de eliminação** - Velocidade de eliminação em metros por minuto (m/min) e velocidade de eliminação em metros por minuto (m/min).
 73. **Consumo de recuperação** - Consumo de recuperação em litros por hora (L/h) e consumo de recuperação em litros por metro cúbico (L/m³).
 74. **Pressão de recuperação** - Pressão de recuperação em bar (b) e pressão de recuperação em bar (b).
 75. **Temperatura de recuperação** - Temperatura de recuperação em graus Celsius (°C) e temperatura de recuperação em graus Celsius (°C).
 76. **Velocidade de recuperação** - Velocidade de recuperação em metros por minuto (m/min) e velocidade de recuperação em metros por minuto (m/min).
 77. **Consumo de regeneração** - Consumo de regeneração em litros por hora (L/h) e consumo de regeneração em litros por metro cúbico (L/m³).
 78. **Pressão de regeneração** - Pressão de regeneração em bar (b) e pressão de regeneração em bar (b).
 79. **Temperatura de regeneração** - Temperatura de regeneração em graus Celsius (°C) e temperatura de regeneração em graus Celsius (°C).
 80. **Velocidade de regeneração** - Velocidade de regeneração em metros por minuto (m/min) e velocidade de regeneração em metros por minuto (m/min).
 81. **Consumo de manutenção preventiva** - Consumo de manutenção preventiva em litros por hora (L/h) e consumo de manutenção preventiva em litros por metro cúbico (L/m³).
 82. **Pressão de manutenção preventiva** - Pressão de manutenção preventiva em bar (b) e pressão de manutenção preventiva em bar (b).
 83. **Temperatura de manutenção preventiva** - Temperatura de manutenção preventiva em graus Celsius (°C) e temperatura de manutenção preventiva em graus Celsius (°C).
 84. **Velocidade de manutenção preventiva** - Velocidade de manutenção preventiva em metros por minuto (m/min) e velocidade de manutenção preventiva em metros por minuto (m/min).
 85. **Consumo de manutenção corretiva** - Consumo de manutenção corretiva em litros por hora (L/h) e consumo de manutenção corretiva em litros por metro cúbico (L/m³).
 86. **Pressão de manutenção corretiva** - Pressão de manutenção corretiva em bar (b) e pressão de manutenção corretiva em bar (b).
 87. **Temperatura de manutenção corretiva** - Temperatura de manutenção corretiva em graus Celsius (°C) e temperatura de manutenção corretiva em graus Celsius (°C).
 88. **Velocidade de manutenção corretiva** - Velocidade de manutenção corretiva em metros por minuto (m/min) e velocidade de manutenção corretiva em metros por minuto (m/min).
 89. **Consumo de manutenção de emergência** - Consumo de manutenção de emergência em litros por hora (L/h) e consumo de manutenção de emergência em litros por metro cúbico (L/m³).
 90. **Pressão de manutenção de emergência** - Pressão de manutenção de emergência em bar (b) e pressão de manutenção de emergência em bar (b).
 91. **Temperatura de manutenção de emergência** - Temperatura de manutenção de emergência em graus Celsius (°C) e temperatura de manutenção de emergência em graus Celsius (°C).
 92. **Velocidade de manutenção de emergência** - Velocidade de manutenção de emergência em metros por minuto (m/min) e velocidade de manutenção de emergência em metros por minuto (m/min).
 93. **Consumo de manutenção de rotina** - Consumo de manutenção de rotina em litros por hora (L/h) e consumo de manutenção de rotina em litros por metro cúbico (L/m³).
 94. **Pressão de manutenção de rotina** - Pressão de manutenção de rotina em bar (b) e pressão de manutenção de rotina em bar (b).

Versão da arma de energia do WG-HG235. Embora tenha um alcance curto, é uma arma fácil de manusear em combates de curto a médio alcance.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

WG-RF/E

Peso A

71000G intervalo de disparo E

Gammas

Consumo EN B

VISTA ENERGIA SP

A

B

Um rifle sniper com poder de ataque poderoso. Apenas 10 balas, Como você acerta é importante

CATEGORIA METRALHADORA

WG-MG500/E

Peso A

56100C intervalo de disparo S

Gama D.

Consumo EN S

Facação a munda

P. do ataque E

VISTA ENERGIA

4

Nome imagem de coridas D

Consumo de EN S ao disparar

metralhadora de energia. Além de seu curto alcance, tem bom desempenho. Também é eficaz na economia de custos de munição.

CATEGORIA

61000C intervalo de disparo A. peso B.

Faixa C. Consumo EN B

Numero de balas D poder de ataque E

ENERGIA DE VISAO
SP

S Numero maximo de escanadoras D

preço unitario

Consumo em horas disparado

Um rifle laser de tiro duplo. A leveza que pode ser equipada com um bipé leve ou uma perna articulada reversa é o maior atrativo

CATEGORIA

WG-FGI-00

62300C intervalo de disparo C

gama C,

Peso

comum EN 9

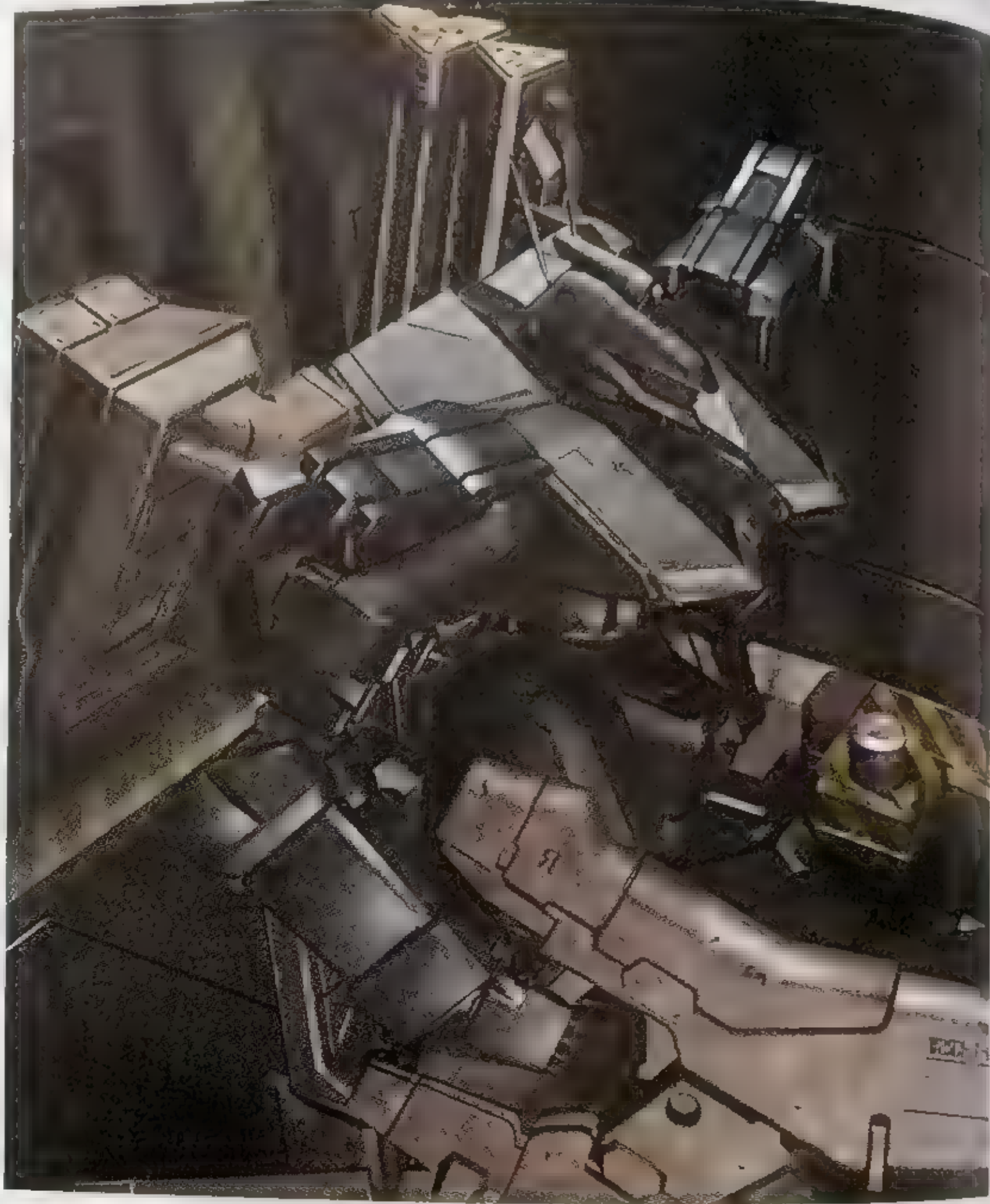
VISÃO SOLIDA

WS

AVALIA

um menor tamanho de "Queue"

Uma bala de canhão especial que entra o alvo em chamas. Sua aparência é enganosa, mas seu poder de ataque e outros desempenhos são magnificos



"PEÇAS OPCIONAIS"

Peças opcionais fornecem à aeronave várias funções adicionais. Por não pesar nada, é possível melhorar o desempenho sem riscos.

CATEGORIA

SP-ABS

29600C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots

1 Aumenta a estabilidade da unidade e reduz o recuo quando atingido. É uma peça necessária para bipes leves e quadrúpedes

CATEGORIA

SP-S/SCR

33000C



AC1 ACPP ACMA

Slots necessários 2

Reduz o dano recebido de munição real em 15%. Se você equipá-lo, é definitivamente uma parte útil.

CATEGORIA

SP-JAM

26000C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário

Um pulso de liberação de bloqueio é emitido uma vez a cada 5 segundos de slots 3 Muito eficaz contra oponentes que usam mísseis de tiro rápido.

CATEGORIA

SP-CND-K

21000C



AC1 ACPP ACMA

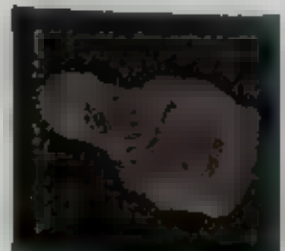
Número necessário de

slots 4 Aumente a capacidade do capacitor do gerador ser qualquer aeronave Equipado e perda Eu não acho.

CATEGORIA

SP-EH

45000 C Slots necessários 1



AC1 ACPP ACMA

Reduz o intervalo entre os disparos de armas de energia Rifles de pulso, etc., podem disparar em velocidades ultra-altas.

CATEGORIA

SP-DEtq

245000C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots

5 Redução de 25% no consumo de EN ao disparar armas de energia Se você quiser usar canhões de plasma, etc., você deseja equipá-lo

CATEGORIA

MAW

14200C



AC1 ACPP ACMA

Número necessário

slots 1 Adicione a função de exibição de míssil ao radar. Não faz sentido se houver uma função de exibição de mísseis desde o início

CATEGORIA

SAP

31800 C Número necessário de slots 1



AC1 ACPP ACMA

Embora o nome seja diferente, o efeito é exatamente o mesmo que SP-ABS. Eu definitivamente quero equipá-lo como um conjunto

CATEGORIA

SP-E/SCR

38500C



AC1 ACPP ACMA

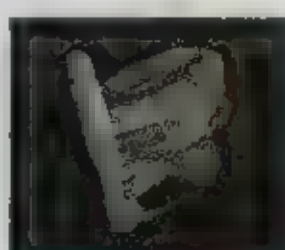
Número de slots necessários 1

Reduz o dano recebido de armas de energia em 15%. Sempre equipado com SP-S/SCR Deve ser a parte

CATEGORIA

SP-M/AUTO

12900C



AC1 ACPP ACMA

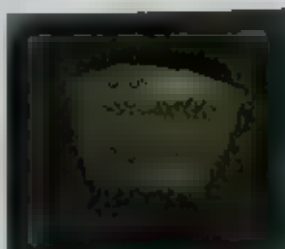
Número de slots necessários 1

Dispara mísseis automaticamente no travamento máximo. obstáculos

CATEGORIA

AXL

24000C



AC1 ACPP ACMA

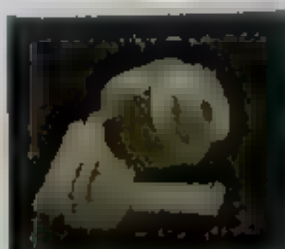
Número necessário

de slots 2 Acelerador FCS para encurtar o tempo de bloqueio. Se sua aeronave usa mísseis, você deve equipá-la.

CATEGORIA

SP-E+

45000C



AC1 ACPP ACMA

Slots necessários 1

Aumenta o poder de ataque da arma de energia em 15%. Armas com maior poder de ataque são mais eficazes

CATEGORIA

SP-ABS_Re

68000C



AC1 ACPP ACMA

Número de slots

necessários 2 Aumenta a estabilidade da aeronave. Considerando o número de slots necessários, é melhor equipar SP-ABS e SP-SAP

ARMORED CORE EXTRA WORKS 2 "Armored Core Mobile 2"

Celular versão 2 com ainda mais conteúdo

Eu quero desfrutar de batalhas CÂ quentes e escaldantes, mesmo no meu celular. Em resposta a esses pedidos dos jogadores, "Armored Core Mobile 2" apareceu com uma configuração de tela semelhante à dos consoles de videogame doméstico, como a versão PS2. Realize uma missão e a recompensa agora é coisas, em outras palavras, peças para reformar sua amada máquina. O "modo de treinamento" tem 4 tipos de esquiva (MOVE), ataque (ATTACK), geral (OVERALL) e luta enquanto sua força física continuar (SURVIVAL), e você pode obter peças de alta qualidade de acordo com o nível 4 avaliação de cada um. Depois de treinar e ganhar confiança na sua técnica de pilotagem, você vai querer enfrentar a "Arena", um formato de combate um contra um. Aqui, 15 ACs Ranker, que são inimigos famosos e formidáveis, aguardam. Algo pode acontecer quando você vencer todos os ACs e ficar no topo da arena. Além disso, ainda nesta obra, existe uma "garagem" onde você pode personalizar os equipamentos e a cor da sua aeronave, e um modo visualizador que permite a visualização em 360 graus. Existem dois modos de operação, um "modo de operação automática" para iniciantes e um "modo semi-automático" altamente difícil, então, quando você se acostumar com ele, poderá tentar métodos de operação mais técnicos.



Fácil configuração da aeronave em um clique

A mancha continua a mesma. Ataque/defesa, mobilidade... A parte mais difícil é escolher quais peças combinam com seu próprio estilo de luta.



A tela do jogo é expressa em 3D poderoso. Meça sua distância, desvie de ataques inimigos com uma linha fina e encontre a chance de acertar um golpe mortal

"Armored Core Mobile 2" EZweb
BREW 2.1 ou aplicativo compatível posterior 1 download 525 ienes

ENTREVISTA COM A EQUIPE DE SOM DE SOM | ENTREVISTA COM A EQUIPE DE SOM DE SOM

por trás do nascimento da música e dos sons que incorporam o mundo do AC

Como surgiu a música única da série "AC",
uma jornada de AC-ismo vista na transição de BGM?

Hoshino: Basicamente,
toda vez que termino um trabalho, tenho uma
imagem de "desta vez foi assim, então vamos
expandir essa parte da próxima vez", e eu conecto.
Então, se você ouvir o fluxo de "Master of
Arena" para "Nexus", acho que notará: "Eu vim aqui
assim e é assim que está conectado!" Fuji: Mas
entre eles, "AC3" foi um ponto de virada. Até
então, eu havia herdado as melodias techno originais,
mas a partir daí comecei a colocar o conceito
de cada obra em primeiro plano.

Hoshino: O produtor me apresentou conceitos como
"triste" e "pesado", então tentei adicionar muita
emoção. Em algum lugar de uma revista diz "techno opera"
Estou impressionado. Saito: Essa abertura
foi uma colaboração entre nós. Hoshino adicionou
material de voz à base da música que fiz. Hoshino: É como
ser guiado por algo. Mas, na verdade, estou processando
minha voz. Mas todo mundo estava tipo, "Quem é
essa mulher?" (risos). Pelo contrário, eu não poderia dizer
—isso. Então, que tal "Nexus" depois disso?

Hoshino: Eu simplesmente queria adicionar um toque de
rock a ele. Ou melhor, eu só queria tocar instrumentos ao
vivo (risos). Pode parecer rude, mas no bom sentido, não há
regras, o que eu acho que é um dos apelos da música do
jogo. É, no final, você não tem escolha a não ser confiar em
seus instintos. Por exemplo, para as músicas do Garage,
temos uma diretriz que diz: "Mesmo se você ouvir por
muito tempo, você não vai se cansar, deve ficar nos seus ouvidos
e não deve entrar no maneira do jogo." Tudo
bem!" É por isso (risos). Fuji: É por isso que participo
da depuração e me preocupo até o final, como: "Para esta
missão, essa música seria melhor?"

Hoshino: Saito já está muito desesperado
para depurar de forma suspeita. (risos)



Título. Tsukasa Saito

Kota Hoshino

A respiração do mundo AC que você pode

sentir com seus ouvidos Muitos dos efeitos sonoros são inesquecíveis quando você os ouve
detalhe, Como o som de disparo "kao!" de Karasawa.

Saito: Afinal, é a arma mais forte na tradição da série.
O som deve ser inimaginável (risos). Esse tipo de
né? Tem bastante diferença, por exemplo, o som do
FCS rock é diferente para cada fabricante de peças.
Hoshino: Que magro! (risos). Mas é verdade que desde
"AC3", esse tipo de realismo é forte.

Saito: No entanto, embora seja chamado de "realista", se você
usar o som real, pode acabar parecendo monótono no jogo.
Acho que com o cinema é a mesma coisa, mas se você quer
exagerar, tem que exagerar.

Hoshino: Além disso, há também a batalha pela capacidade. Afinal, uma
máquina carregada com uma montanha de armas pode jogar com até quatro
pessoas, então se você não limitar a capacidade sonora de cada arma com
antecedência, ela ultrapassará a capacidade permitida. Dentro dessas restrições,
a chave é criar um som que seja verdadeiramente

齋藤 "AC": Como usuário, pensei: "Afinal, o booster soa assim."

Você tem que!"

Hoshino: Ah sim. Afinal, o som é o auge do jogo.
Você é o chefe!

Tsukasa Saito

Tsukasa Saito/Departamento de Design de Conceito
também é um diretor hardcore. Ele tem experiência jogando contra
Seção de Som Responsável pela música e efeitos sonoros até "Iker". Ele
usuários em eventos de "Master of Arena" a "Nine Braven".

Kota Hoshino

ao mesmo tempo que Saito,
Diretor chefe. Entrou na empresa
e está à frente do mesmo trabalho.

CHAPTER 02





NÚCLEO BLINDADO =



NOVA AÇÃO

- OVERD BOOST -

O "Overd Boost" recém-instalado na parte central do AC do "AC2" é diferente do booster convencionalmente equipado e é uma função que literalmente produz uma saída muito mais forte do que o booster. Se ativado, até máquinas pesadas, como tanques, podem se mover em alta velocidade. Isso possibilitou uma abordagem rápida de aeronaves inimigas e evitar mísseis guiados, provocando uma mudança nas táticas AC. As desvantagens são o tempo de uso limitado e o alto consumo de energia. Além disso, se você bater em um obstáculo, o overboost irá parar.



← Enquanto estiver no ar, não há perigo de colidir com obstáculos, mesmo se você ativar o Overd Boost

ARMORED CORE 2

Playstation 2



Software Armored Core !
2 para PlayStation 2 Lançado em 3
de agosto de 2000 3.150

enes

PlayStation 2 a melhor versão Lançada em 1 de agosto de 2002)

HISTÓRIA.....

Dois Conflitos, "Grande Destruição" e "Grande Guerra de 経た Profundidade" No ano 196 do calendário da Terra, a gigante Corporação Geomatrix obtém informações sobre um determinado plano. Era um plano para remodelar Marte em um planeta como a Terra onde os humanos pudessem viver, chamado de "Projeto de Terraformação de Marte". Como resultado disso, a migração para Marte foi promovida, e uma nova sociedade humana estava sendo formada em Marte na época em que o ano 223 do calendário terrestre se aproximava. No entanto, Marte tem conflitos entre empresas ainda mais intensos do que a Terra, e se tornou uma terra infestada com a arma biológica não identificada "Desordem" que apareceu desde a época do plano de terraformação. Isso significava que havia chegado a hora dos Ravens manipularem livremente os ACs.

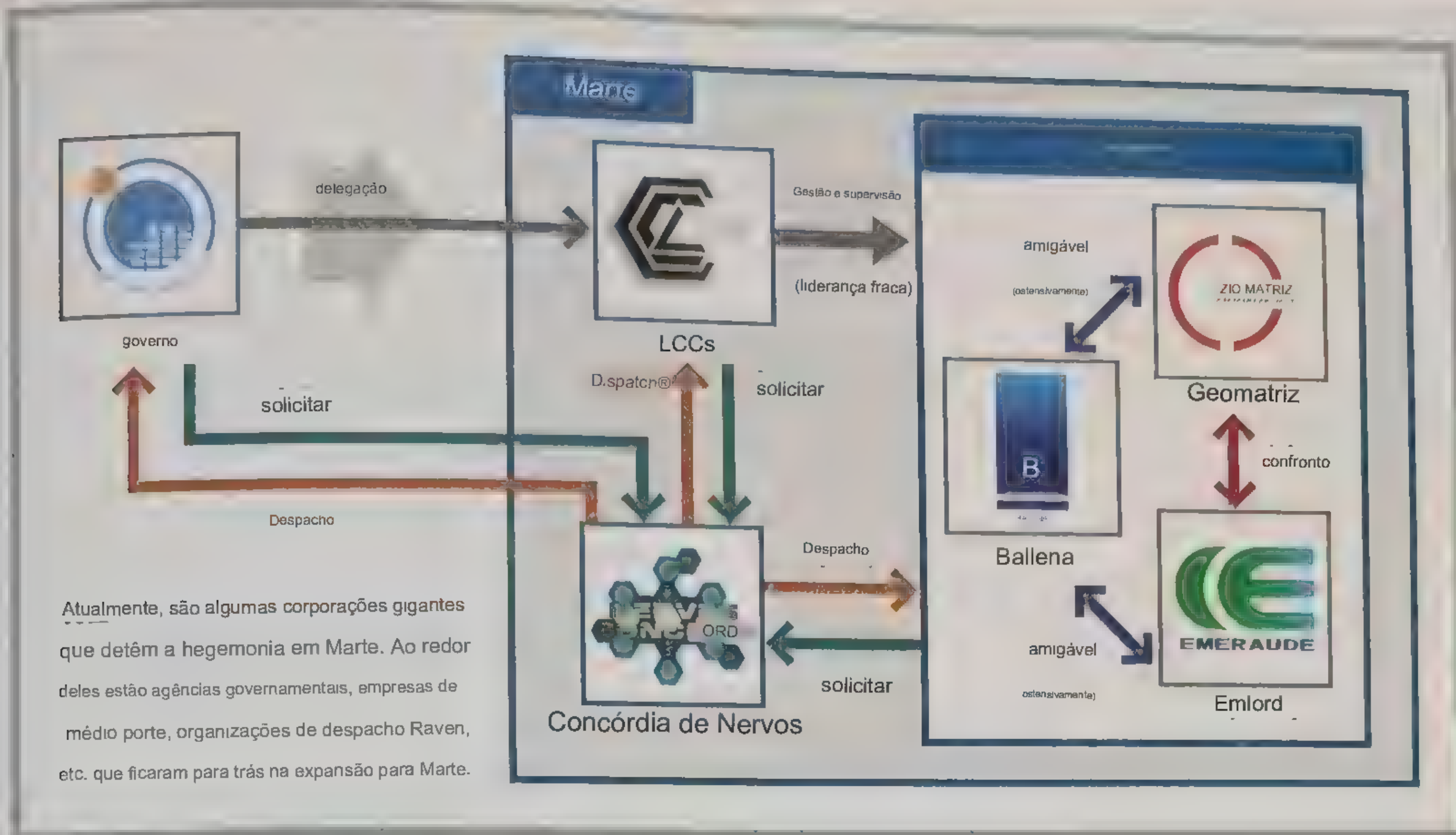
PEÇAS NOVAS

O conceito de quantidade de calor é adicionado

Como novo elemento agregado a partir deste trabalho, existe o calor. Células AC geram calor o tempo todo e irão superaquecer se não forem resfriadas. Portanto, ao montar a fuselagem, o desempenho de resfriamento do radiador deve exceder a quantidade de calor gerada pelo baht. O calor também é gerado ao impulsionar, usar armas de energia ou ser atingido por ataques inimigos. Portanto, para ser um Raven de primeira classe, tornou-se ainda mais essencial ser proficiente na seleção de peças AC e na montagem da aeronave, juntamente com a habilidade de operar a aeronave.



• O radiador do equipamento inicial tem baixo desempenho de refrigeração. Quero comprar um novo em breve.



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

governo

Governo

Uma organização integrada fundada pela Raven, empresa e organização que sobreviveu à "Guerra da Terra Profunda", que surgiu de conflitos entre empresas e durou cerca de 30 anos. Tem soberania na Terra, como promover a migração da cidade complexa subterrânea para a superfície, mas é quase impotente em Marte.

Geomatriz

ZIO MATRIZ

Uma empresa gigante que desenvolve e vende peças AC. É também uma empresa afiliada à Murakumo Millennium, que já reinou na cidade subterrânea da terra e obteve o esboço do plano de terraformação de Marte. Como resultado, foi o primeiro a avançar para Marte e ainda detém a iniciativa em Marte.

Ballena

BALENA

Estamos desenvolvendo equipamentos externos e internos para AC. Assim que entraram em Marte, onde havia muita demanda, seu desempenho nos negócios aumentou rapidamente. Embora seja uma das empresas mais fracas do planeta, continua a oferecer novas tecnologias inovadoras ao mercado. Ao construir um relacionamento amigável com as duas principais empresas, pretende expandir ainda mais sua influência.

Frighteners das Forças Especiais

Uma força de segurança organizada pelo Governo da Terra. Enviado a Marte para fortalecer o controle do LCC. Capitão Leos Clyne é um Raven lendário que reinou sobre a arena como "Nine Breaker". Ele emprega um Raven ativo como membro principal e tem alta capacidade de combate.

LCC Empresas de grande porte do Comitê Central O nome oficial

é Comitê Central Empresarial. O corpo governante em Marte, estabelecido pelo Governo da Terra. O seu objetivo é "dar prioridade máxima à reconstrução do terreno". No entanto, está atrás de outras empresas no avanço para Marte, é inferior em termos de armamento e está em um estado em que não pode funcionar como órgão governamental.

Emlord

EMERAUDE

Um enorme conglomerado se formou em torno de empresas de cromo que eram rivais da Murakumo Millennium. Embora seja a maior entidade corporativa da Terra, ela se contenta em ser a número 2 em Marte. Para consolidar seu domínio sobre Marte, ela está pronta para usar a força.

CONCORDÂNCIA DE NERVOS

Um sistema de rede construído pela Concord para operar arenas em Marte, bem como na Terra. A Concord Corporation também é uma empresa que fornece secretamente à Raven solicitações de várias empresas e governos. É a única organização de despacho Raven funcionando atualmente.

estranho

O examinador responsável pelo "Teste Raven". Seleciona os Ravens que são competentes para se inscrever na Arena e Nerves Concord. Ele próprio é um Corvo de alto escalão na arena. "Strang" é o apelido de Raven, seu nome verdadeiro é desconhecido.

MISSÕES

Ao completar as missões solicitadas como Raven, ele é pego no turbilhão de uma grande conspiração. A única maneira de sair da corrente é confiar em seus próprios braços.

PRIMEIRA MISSÃO

Buscando uma maneira de viver para si mesmo, outro Corvo desce na estrela vermelha da guerra...

Teste Raven PASSARO SELVAGEM-

[Nerves Concord Geossatélite City Nerves

Concord Corporation, que organiza os Ravens em Marte, realiza um teste para testar as habilidades de um Raven da Terra. O conteúdo do teste é concluir uma solicitação para escapar para a cidade geossatélite e eliminar os MTs. Não é nada difícil. Se for bem-sucedido, você será registrado na arena

Ao mesmo tempo, ele foi colocado sob a afiliação de Nerves Concord e foi capaz de ficar na linha ser. Diante de Strang, que o acompanha como juiz, de partida para viver como Mars Raven. Ray testado Por Vung, quero dizer você, é claro.

Exclusão de Desoder -SILENT SHOW-

LCCs

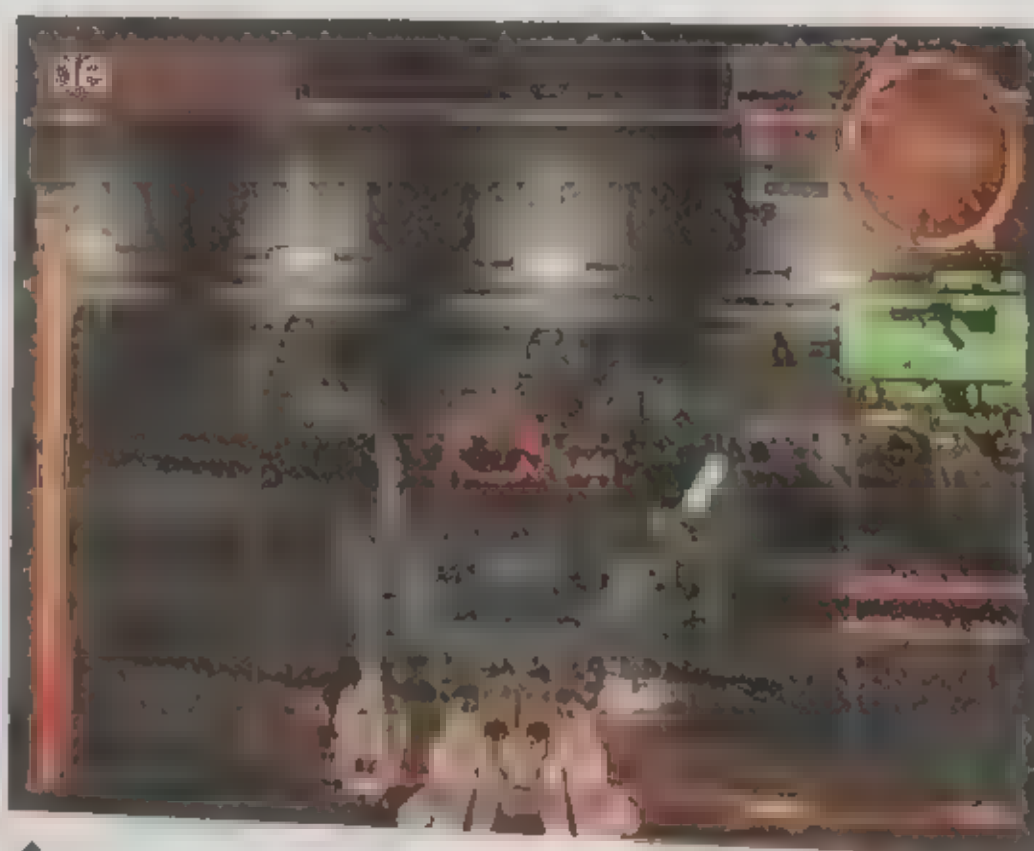
Underground Expressway

Desoder, considerado uma relíquia do projeto de terraformação. Em Marte, esta arma blindada não tripulada Desoder ataca cidades e instalações, causando grandes danos.

O pedido desta vez era acabar com o grande número de Desoders que apareceram no 17º Distrito da Via Expressa Subterrânea e estão conduzindo atividades destrutivas. O

cliente é a agência 0768 do governo Marte. A ferrovia subterrânea de alta velocidade onde o LCC Disorder apareceu desempenha um papel importante como uma rede de transporte em Marte. Se Marte fosse dividido, o desenvolvimento de Marte seria muito atrasado e o dano econômico seria imensurável. É necessário ir imediatamente ao

local e eliminar o Desoder.



↑ O poder de ataque de um Desoder é baixo, mas o dano se acumula conforme eles aparecem um após o outro

Ataque noturno da instalação Rectenna FIRE FLY-

Emrod/Peras Plain Rectenna Facility O

pedido é para atacar a Rectenna Facility nas Planícies de Hellas. Esta instalação foi construída pela Geomatrix, Inc., e os dispositivos de rectena colocados ao redor da instalação convertem a luz do sol em energia, servindo como fonte de energia para cada cidade em Marte. O cliente é Emlord. Ao destruir completamente a instalação e o dispositivo rectena, é uma operação de sabotagem para interromper o fornecimento de energia para a cidade e minar muito a credibilidade social da Geomatrix. A grande artilharia dinamarquesa e o Bardo foram equipados com o caça local Lady Bird, e como a segurança da instalação era sólida, a operação foi realizada com o apoio do esquadrão MT à meia-noite às 2h00. ...

Emlord

Terrana Mountains Zanguchi

City Emlord Corporation solicitou a eliminação de uma certa força. Essa facção são as forças terrestres LCC. Diz-se que esta unidade está atualmente invadindo a cidade satélite de Emlord, "Zanguchi City", na direção das Montanhas Terrana. Com o objetivo de passar pela "Grande Ponte" no caminho, a estratégia é destruir as forças inimigas concentradas em um só lugar e impedir a invasão. Dois MTs participarão da operação de Emlord como força de apoio logístico, portanto é necessário cooperar para o cumprimento da missão. Esta operação é a resposta da Emlord à declaração do LCC e não pode falhar



↑ É uma missão que requer a colaboração do MT que dá apoio logístico.

Escolta Submarina -GARGLE-

* Rotas marítimas Geomatrix/Starlight

Você foi convidado a embarcar em um submarino de propriedade da Geomatrix e escoltá-lo até seu destino. O submarino é para o transporte de materiais confidenciais recapturados da Ballena Corporation, e são realizadas escoltas para proteger os materiais da LCC e da Ballena Corporation, que visam recuperá-los. Depois de esperar dentro do submarino, as escoltas farão uma surtida quando o inimigo atacar. Como os LCCs possuem forças navais, como porta-aviões e cruzadores, eles precisam se preparar para ataques não apenas do ar, mas também do mar. Ao realizar operações, é mais eficiente atacar saltando para um navio inimigo. Parece desejável fazer uma surtida com um tipo float AC para que ele possa atuar mesmo no mar

Supressão Geocity -SONO PROFUNDO-

governo da terra geocidade geomatrix marte edifício sede

O governo da Terra recebeu informações de que as forças especiais Flightners se rebelaram em todo o planeta Marte e tomaram instalações importantes uma após a outra. Forças especiais também apareceram em Geo City, aparentemente ocupando o prédio da sede da Geo. Em resposta a isso, o governo da Terra planeja uma operação de recaptura e pede a cooperação de Raven. O papel de Raven é invadir a cidade e eliminar os dois Ravens das forças especiais que guardam o prédio. Uma vez que o inimigo tenha sido eliminado, uma unidade de supressão separada correrá do telhado do prédio da sede. Além disso, o governo da Terra solicitou que o líder rebelde, Leos Clyne, seja destruído assim que for descoberto como uma prioridade.

STAI -TERRAS INESITAS DEADMAN WALKING

Governo da

Terra Sobre o Bezei Desert Aviação Estratégica

Battleship [STA Um pedido vem do Governo da Terra O conteúdo fo, a derrota do "STAI" STAI é um encouraçado de aviação estratégico desenvolvido independentemente pela Ballena Corporation, equipado com poder de fogo suficiente para queimar toda a terra de Marte Os tumultos que ocorreram em todo o planeta Marte foram operações de diversão, e o propósito de Klein era obter e lançar este STAI Lançando o STAI e indo para a órbita do satélite Phobos, o próximo objetivo de Klein é atacar a superfície a partir da órbita Portanto, os Ravens foram solicitados a se transferir do avião de transporte para o encouraçado da aviação, invadir o interior, derrotar Klein a qualquer custo e interromper o progresso do STAI



↑ Ambos os ACs que conquistaram Geocity são do tipo float equipados com canhões em ambos os braços

ÚLTIMA MISSÃO

Você pode parar a conspiração que transformará Marte em terra arrasada?

Fobos -DIAS RUIM-

governo da terra

fobos

A lua marciana Fobos enviou uma mensagem ao governo da Terra. O correspondente é Leos Clyne, o líder da rebelião. O conteúdo era surpreendente, pois Phobos era uma relíquia deixada para trás pela antiga civilização marciana e uma gigantesca arma móvel controlada por um computador de alto desempenho. O fato de Phobos já estar mudando sua trajetória sugere que o tempo está se esgotando. Se Fobos caísse, Marte cairia inevitavelmente em um estado de destruição. E o pedido final veio do governo da Terra. A tarefa é derrotar Klein e destruir Phobos. Também prometia que, após a conclusão da missão, todos os Ravens estariam livres para viver como mercenários independentes. Mas a tarefa não é tão fácil. O gigante Desoder e Klein estão esperando lá dentro. Tudo isso deve ser eliminado e o equipamento de controle da órbita destruído.



↑ Esperando no final do elevador está o lendário Raven, cujo nome já foi conhecido Derrote aquele que manipula uma máquina estranha e detenha suas ambições.

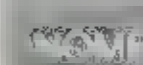
Miras do Raven

Mesmo que o palco da batalha seja mudado para Marte, é da natureza de Even querer testar esse poder. Mas apenas um punhado pode ser admirado e admirado.

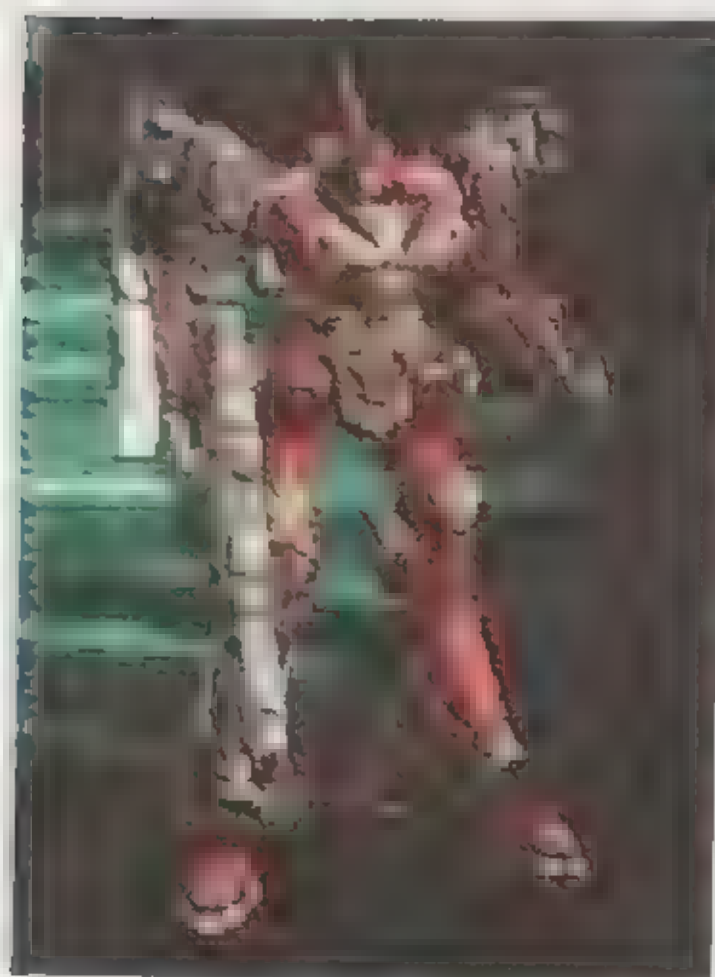
CORVOS

AC

Providência



Ares



O imperador que continua a reinar na arena de Marte como a existência mais forte. Depois de acumular os destroços e a glória de AC por tanto tempo que esquece o sabor da derrota, a vitória já traz mais tédio do que sutileza. Tudo o que ele pede é a aparição de um homem forte para se revigorar.

AC

Apocalipse

NOME

Prisioneiro número B-24715



O piloto foi condenado a cerca de 100 milhões de anos de prisão, mas entrou na arena como medida extraordinária. Equipado com um rifle de granadas em seu braço direito e lançadores de granadas em ambos os ombros, ele corre pelo campo de batalha com suas pernas flutuantes. Equipado com alto poder ofensivo e mobilidade, exibe o estilo de luta de um demônio.

AC

Blue Sky Gogo

NOME Balzac

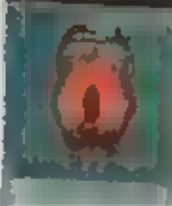


Apesar de ser um Goten do tipo tanque pesado, ele é especialista em combate aéreo. Ele tem o apelido de "Sky Raven" por causa de suas táticas e nome da máquina. Ele era um bom homem que ia para áreas devastadas pela guerra sem levar em conta o perigo, mas perdeu a vida durante a missão "Aerial Fortress Invasion" (ver p.053)...

CA

Shane Beaute

NOME Strang

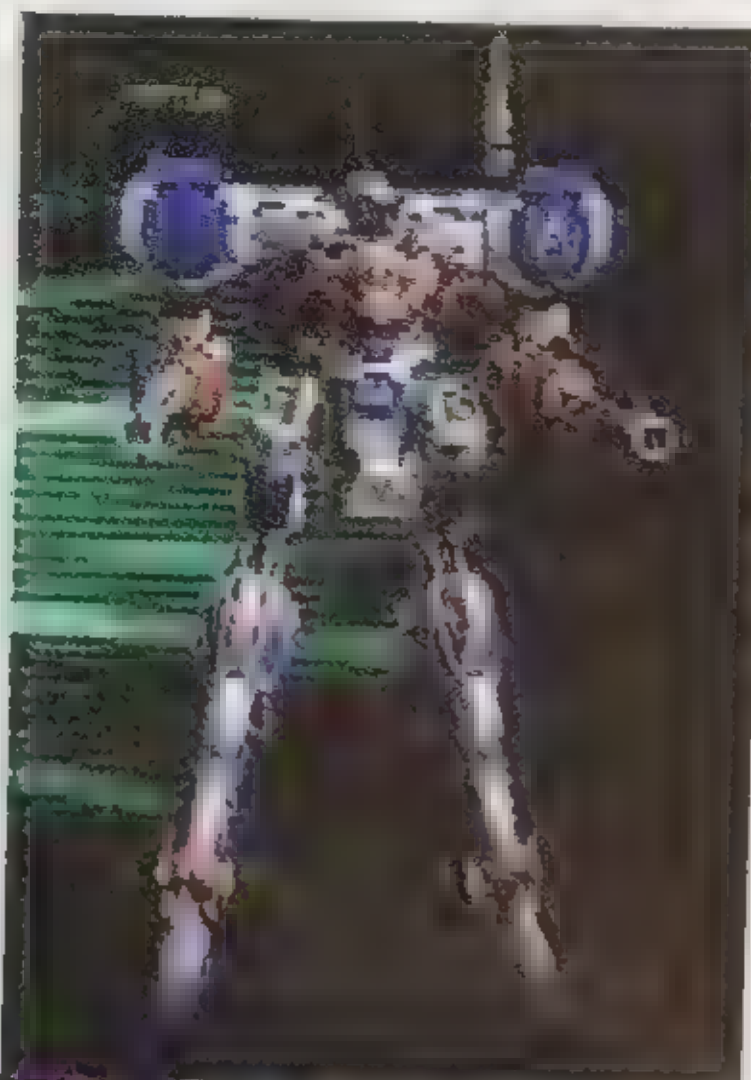


Raven, que possui uma taxa de sucesso de missão de 100%, controla uma aeronave pesada que dispara balas de bazuca em todas as direções. É um profissional conhecido por utilizar todos os meios necessários para cumprir sua missão. Pode-se dizer que é um veterano, e sua forma de lutar sem aberturas pode fazê-lo lutar, mas é verdade que ele tem muito a aprender.

AC

Rookie Breaker

NOME Wachhund

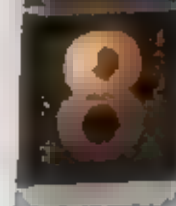
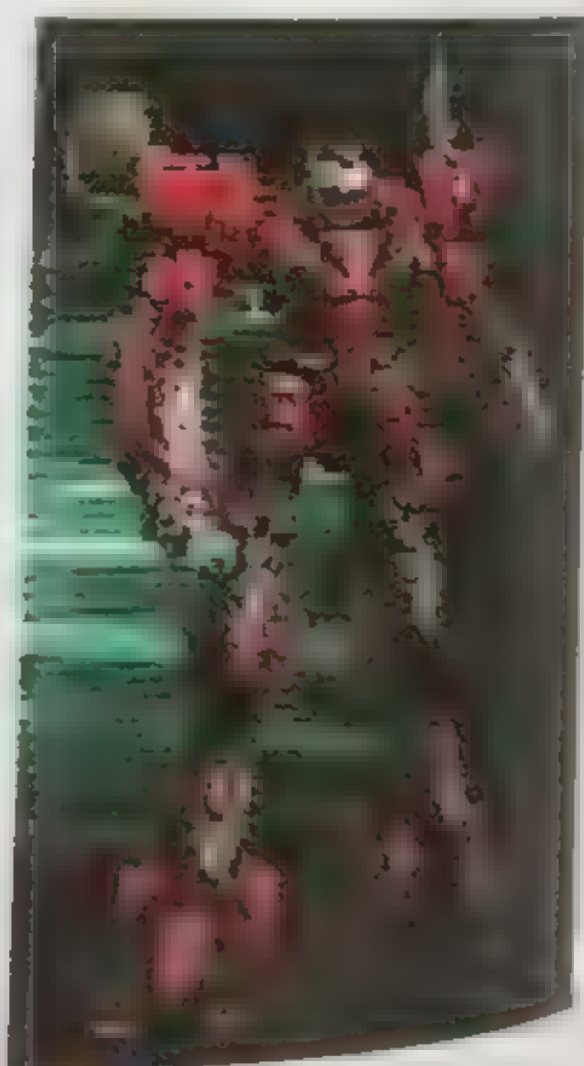


de baixo para cima. Existência que atua como uma barreira para subir no ranking. Sua habilidade como ranker é de alto nível, mas ele ousa se colocar no ranking atual. O objetivo é matar estoques de crescimento e novos rankers. A aeronave também é finalizada com um AC que enfatiza a mobilidade que estaria à mercê dos rankers inferiores.

AC

Bola Oito

NOME Hustle One



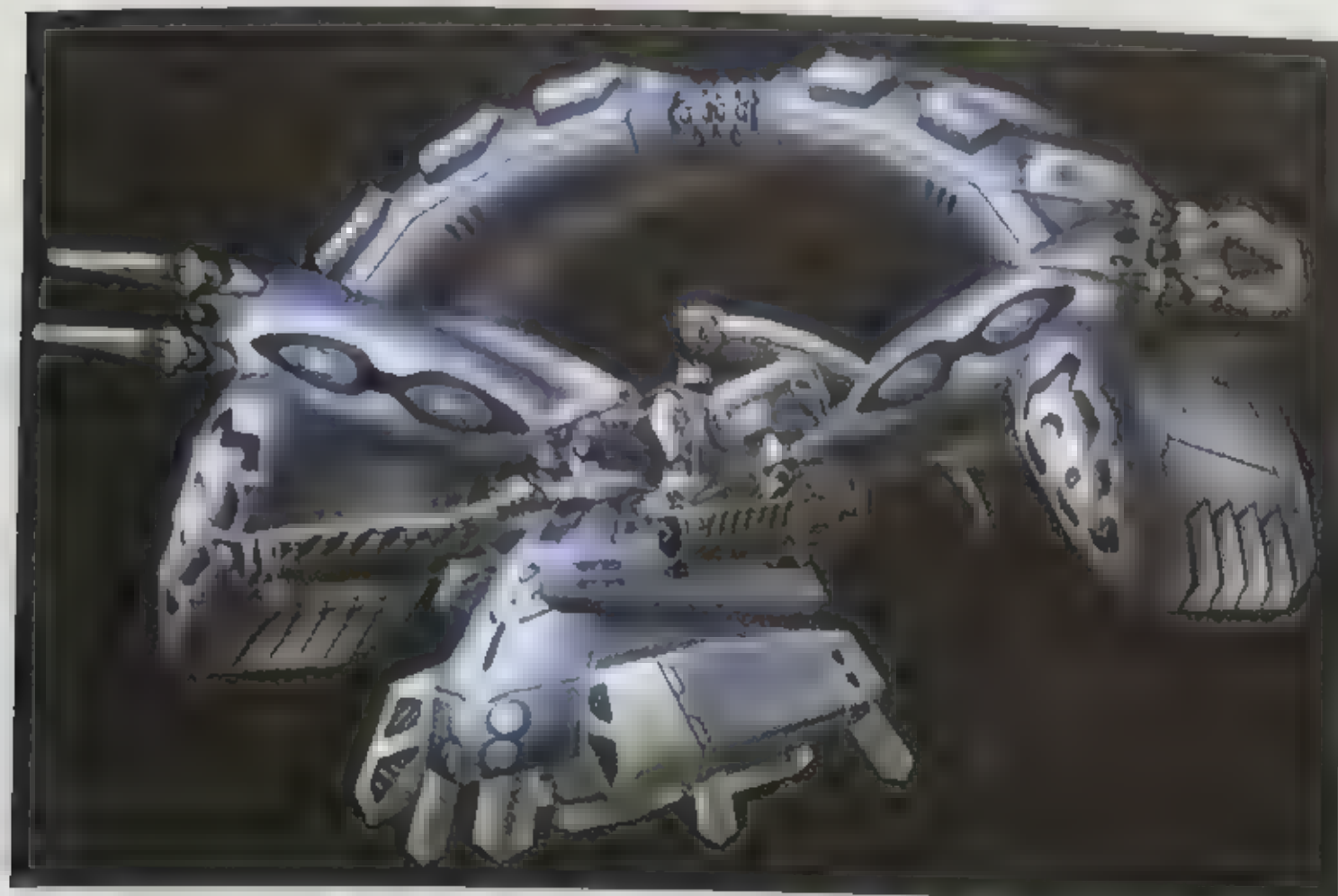
Existem boas razões para se contentar com a parte inferior do ranking. É um exemplo clássico de táticas passivas que impedem a vitória, em vez de o desempenho da aeronave ou equipamento ser o problema. Ele afirma ser o sucessor do lendário Raven que existiu no passado, mas não pode ser evitado que em sua classificação atual, ele seja visto apenas como um vivo de perdedor.

INIMIGOS

Até armas blindadas e forças especiais aparecem
Existência de inimigos que devem ser eliminados para
cumprir a missão. Desoder, MT e AC... Em "AC2", os seguintes
inimigos estão na frente de Raven.

Transtorno

O Desoder é uma arma blindada não tripulada, considerada uma evolução da máquina de trabalho autônoma que já foi enviada a Marte. Muitas cidades e instalações estão sendo danificadas por Desoder.

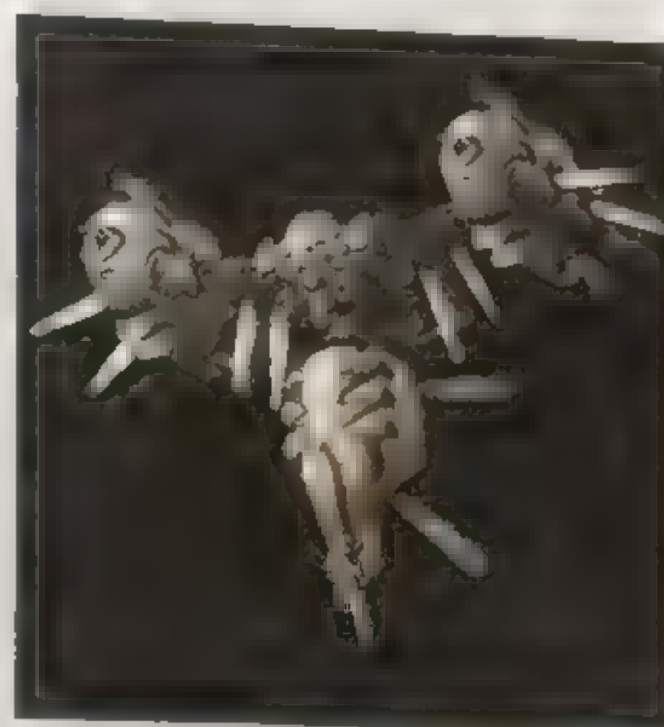


escaravelho

Um decodificador flutuante super grande. Um Phobos que usa mísseis e outras munições reais como sua arma principal, e é pilotado pelo rebelde Leos Clyne. Tem uma desordem "Frial" dentro, que aparece quando Scarabaeus é destruído. Frials são altamente móveis, equipados com armas de feixe e lâminas, e são semelhantes aos ACs.

Luciol

Um grande decodificador flutuante
Acredita-se que esta seja a aeronave
que os Flightners chamaram
de "protótipo". Por essa razão,
canhões Vulcan, mísseis, Grene
Equipado com munição real, como balas,
possui um poder ofensivo extremamente alto



trilha de serra

Um distúrbio de tamanho
médio com pernas articuladas
inversamente. Altamente móvel
e ágil. Geomatrix tentou
recuperar e transportar o
Desoder, mas não conseguiu devido
à interferência de Emlord.



Forças Especiais CA

A força especial de manutenção de segurança sob o controle do LCC, é "Flightners". Começando pelo capitão, Leos Klein, todos os membros são excelentes pilotos de AC.

esmagar cachorro

Um AC de alto ataque com pernas
flutuantes, mas equipado
com canhões de feixe e canhões
de plasma. É uma das aeronaves
que assumiu o controle do Geo
Headquarters na missão "The
Osity Control" (ver página 053).



Boyle

A máquina favorita de Boyle
Fortner, o vice-capitão dos
Flightners. Auxiliou Klein na
Fortaleza Celeste. Apesar de
ser um AC peso-pesado,
apresenta ataques rápidos com
poderosas armas de fogo



Klein

Seu nome verdadeiro é Leos Klein. Capitão das Forças Especiais Flightners.
Outrora membro da organização mercenária "Ninho do Corvo" na
Terra, ele continuou a reinar como o campeão na arena sob o nome de
"Ninebreaker". Solte o satélite Phobos, uma arma móvel da antiga civilização
marciana, para Marte para eliminar a fonte do conflito marciano.



Núcleo Blindado

de Outra Era

PLAYSTATION 2

Playstation 2

Software Armored Core 2
Outra Era para PlayStation 2

À venda em 12 de abril de

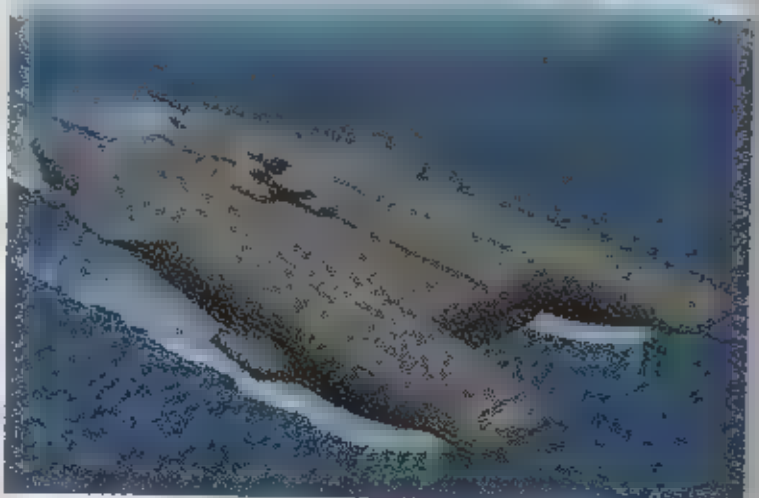
2001 ¥3.150

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 7 de novembro de 2002,

HISTÓRIA.....

Consequências do Mars Mayhem?

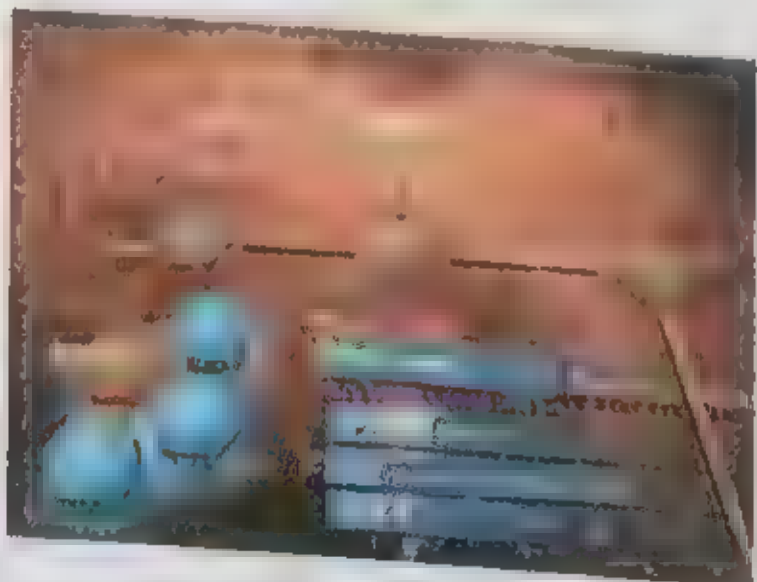
Vários anos se passaram desde o golpe de estado de Leos Klein em Marte. O governo da Terra estava construindo seus armamentos em uma organização centralizada em Marte. No entanto, cada empresa em Marte sentiu uma sensação de crise sobre o governo com um poder militar tão forte, e cada uma delas tentou desenvolver armas e garantir o poder militar, e a relação entre o governo e as empresas estava piorando. Por outro lado, na Terra, 17 áreas grandes e pequenas foram divididas e administradas por 9 departamentos de supervisão, centralizados na "Central da Terra" onde o governo está localizado, mas todas as áreas estavam focadas na turbulência marciana, o desenvolvimento foi lento. Como resultado, a insatisfação explodiu em muitas cidades subterrâneas que sofreram enormes danos da Grande Guerra Profunda e revoltas armadas eclodiram com frequência em vários lugares. Não há fim para o conflito entre governo, empresas e povo e os tempos estão prestes a chegar ao extremo do caos



NOVO SISTEMA

4 menus simples VS MISSION que expandem o leque de batalhas

Existem apenas quatro menus no jogo em "Armored Core 2 Another Age": Garagem, Missão, Loja e Sistema. Se você concluir uma missão e receber uma recompensa, poderá obter as peças na loja, montá-las na garagem e desafiar uma nova missão.



As missões são divididas em bases, com 18 bases e um total de 92 missões

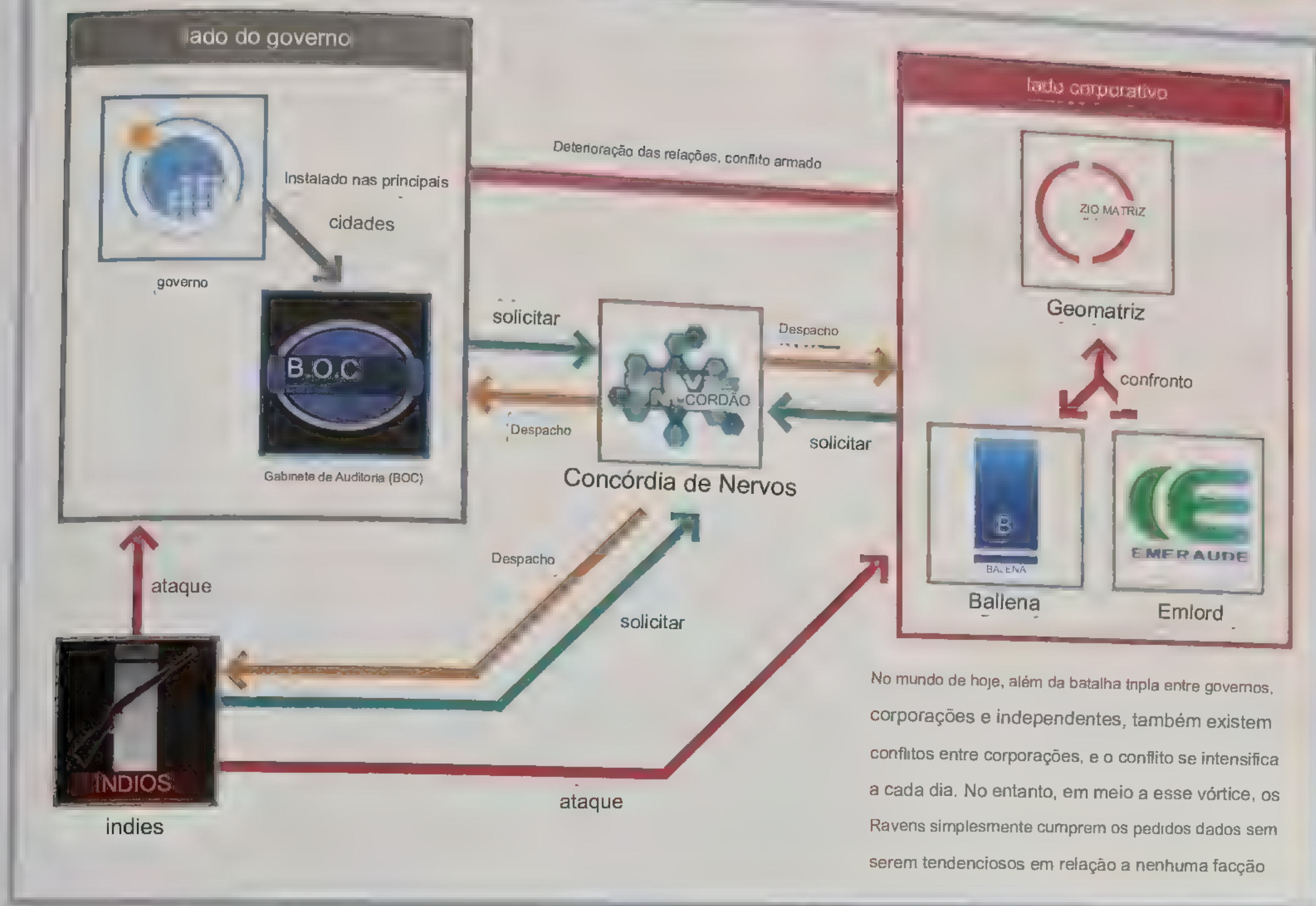
♦ Ao concluir as missões, novas bases e missões aparecerão

modo de dois jogadores, você pode desfrutar de "VS MISSION" além do modo de batalha. São 8 missões preparadas. Algumas missões são feitas cooperativamente por dois jogadores, enquanto outras são determinadas por contas diferentes com clientes diferentes aeronave ou lutar um contra o outro. Ganhar ou perder a batalha é o resultado final. Se as

Mesmo que você conclua o pedido, também existem missões em que você deve consertar a despesas como custos de remédios aumentarem, você perderá, então conseguir concluir a solicitação com eficiência. Pode-se dizer que a chave é



♦ Você pode superar seu oponente?



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Geomatrix

ZIO MATRIZ

Com o objetivo de fortalecer o controle sobre Marte usando a tecnologia Desoder Tentou um plano de golpe de estado, mas falhou. No entanto, a filial tem total responsabilidade e causou danos mínimos. Relações com o governo continuam a deteriorar-se. Ele dedica suas energias para fortalecer seu próprio poder militar e se dedica a desenterrar a pesquisa deixada por seu antecessor, Murakumo Millennium.

governo

Governo

Governança da Terra e de Marte. Desde o golpe de estado ocorrido em Marte há vários anos, eles vêm fortalecendo rapidamente seus armamentos, o que resultou em uma sensação de crise em cada entidade empresarial e na repulsa dos moradores da cidade subterrânea.

Emlord

EMERAUDE

A implantação forçada em Marte criou um conflito em grande escala com o LCC e, desde então, a posição em Marte caiu significativamente. Atualmente, mesmo em termos de poder na Terra, o Geomatrix está muito atrás. Ainda possui uma força militar poderosa, e como já se chocou várias vezes com o governo que promove medidas para fortalecer seu poderio militar, está tentando energicamente cercar Raven.

agência de supervisão

Bureau de Controle

Agências administrativas estabelecidas nas principais cidades da Terra, como Neo Isaac, e têm jurisdição sobre as áreas vizinhas. Embora seja uma organização sob o controle e direção do governo, tem autoridade discrecional sobre assuntos como controle corporativo, manutenção de segurança e armamentos em sua área designada.

indies

Índias

Uma organização armada que busca estabelecer um novo corpo governante e tem como alvo estruturas de poder como governos e corporações. É composto principalmente pelos pobres do submundo, mas também inclui aqueles que se dizem ex-Ravens.

Ballena

BALENA

Em uma tentativa de expandir seu poder em Marte, abordou o corpo governante, o LCC. No entanto, o plano é prejudicado pela fuga da unidade especial Flightners. Além disso, devido à superficialidade do relacionamento com o governo, está em uma situação ruim com Geomatrix e Emlord. Mesmo agora, mantém uma relação amistosa com o governo e assume uma postura cooperativa nas medidas de fortalecimento de seu poderio militar.

Concórdia de Nervos

Concórdia de Nervos

Opera arenas na Terra e em Marte. Por outro lado, também é uma empresa de despacho que faz a intermediação de solicitações do governo e empresas para os Ravens cadastrados na arena. Manter uma posição neutra, independentemente das lutas de poder entre governos e corporações.

MISSÕES

Na caótica reconstrução da terra, o conteúdo do pedido é amplo, como eliminar espões de outras empresas e destruir grandes armas não identificadas. Por isso, a Even também precisa ter um amplo leque de habilidades para cumprir a missão.

PRIMEIRA MISSÃO

Uma grande variedade de solicitações

chega. Suas habilidades como Raven serão testadas.

Exclusão de grupo armado -WISH HAND-

Neo Isaac Supervision Bureau/7: Underground City Under Large Elevator O

Neo Isaac Supervision Bureau solicita a eliminação dos indies que ocupam ilegalmente a cidade subterrânea. A cidade subterrânea está localizada na parte inferior de um grande elevador atualmente em construção, e a ocupação parece ser uma ação contra a construção desse elevador. Os índios são uma arma desagradável que continua a cometer atos terroristas contra estruturas de poder, como governos e corporações.

é um grupo. Mas ele não é o tipo de oponente que Raven ficaria para trás. A pronta execução da missão é necessária para que sirva de epigrama para ações antigovernamentais. Na verdade, a força militar do inimigo não é tão grande. Eu gostava que ele cumprisse suas funções de forma brilhante e mostrasse seu poder como um Corvo para futuros clientes

Destruição de Armas Grandes -HIGH MELO-

Departamento de Supervisão Neo Isaac: Z velha cidade de superfície

Recebi um pedido da Diretoria do Neo Isaac. Uma grande arma não identificada cruza o deserto de Zahm e está invadindo Neo Isaac. Portanto, ele quer que você espere por uma grande arma na velha cidade da superfície e a destrua. A identidade da grande arma é o MT "Gray Cloud", que foi desenvolvido e concluído em segredo por Ballena no deserto de Zam. Uma arma móvel que se presume ter sido construída usando armas ou tecnologia que existiam antes da Grande Destruição. Além de equipar um canhão orbital em seu corpo principal e lançadores de granadas em ambos os braços, é equipado com oito mísseis verticais e outras armas de fogo poderosas. É uma massa de De qualquer forma, o único jeito é destruir as peças uma a uma e enfraquecer os ataques do inimigo. Você tem que estar preparado para o fato de que será uma batalha difícil.

Dedicated Raven Erasure -BOND-

Senhor

velha cidade de superfície

Foi descoberto que o Raven exclusivo da Emlord era na verdade um espião de outra empresa. Emlord rapidamente decidiu liquidá-lo. O conteúdo do pedido desta vez é ir para a velha cidade da superfície e se livrar não apenas do espião, mas também dos dois Ravens estacionados lá. Em outras palavras, você deve destruir 3 ACs. Os três ACs alvo o Pendu 40 Ram de Guyries 1987, o Bi-DANGE Viper Torres e o Heaven's Blaze de Sasha. É um pedido difícil que deve ser tratado ao mesmo tempo. No entanto, não é impossível para um Raven de primeira classe que está acostumado a lutar contra AC.



↑ Você estará lidando com 3 ACs de tipos diferentes.

ÚLTIMA MISSÃO

O ponto culminante de uma ampla variedade de missões O dever de Raven é o confronto AC.

Levantamento final da áreainexplorada -DOMINION RECAPTURE-

Governo:::::Campo Perdido

Uma área sob controle direto do governo onde a entrada é proibida e apenas um número limitado de pessoas sabe de sua existência. Nas duas vezes em que fui contratado para investigar a área, fiquei cara a cara com um inimigo poderoso e não identificado. E desta vez. O conteúdo da solicitação direta do centro do governo era invadir a instalação artificial na área inexplorada e destruir um determinado alvo. No entanto, o que o esperava dentro da instalação feita pelo homem era um inimigo desconhecido que superava em muito os oponentes que ele havia encontrado nos dois encontros anteriores. Ele muda livremente entre duas formas, forma humana e forma de voo, e ataca com poder feroz



↑ mão. Sua força inconfundível deixou seu nome na história prova da pessoa. Pode ser uma boa oportunidade para sentir isso em primeira

INIMIGOS

mais tipos de inimigos

Além de ACs poderosos, criaturas desconhecidas e grandes MTs que são relíquias de civilizações da velha geração, "Another Age" é caracterizado por encontros com uma variedade maior de inimigos durante as missões do que nunca.

CA

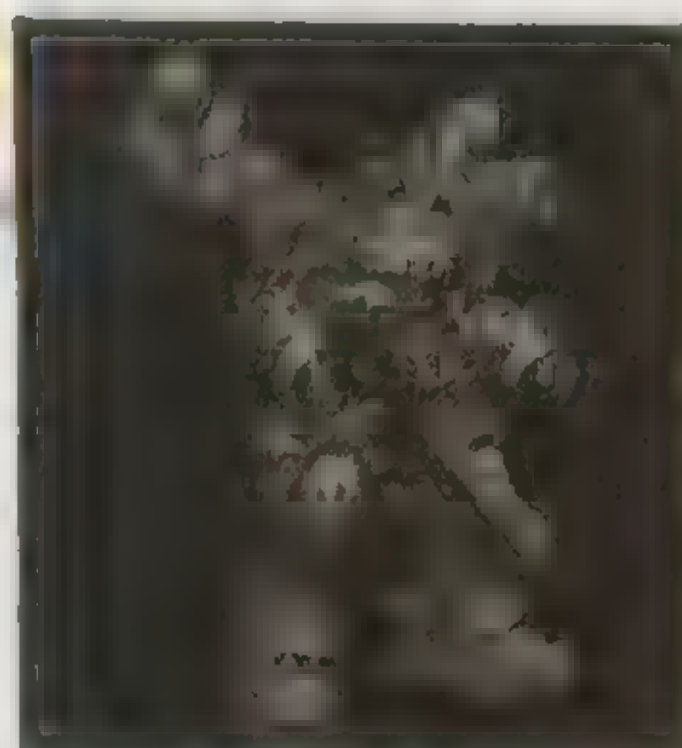
Em "Another Age", que não possui modo de batalha de classificação na arena, existe a oportunidade de lutar contra AC apenas em missões. O AC de Raven é a maior barreira para completar a missão.



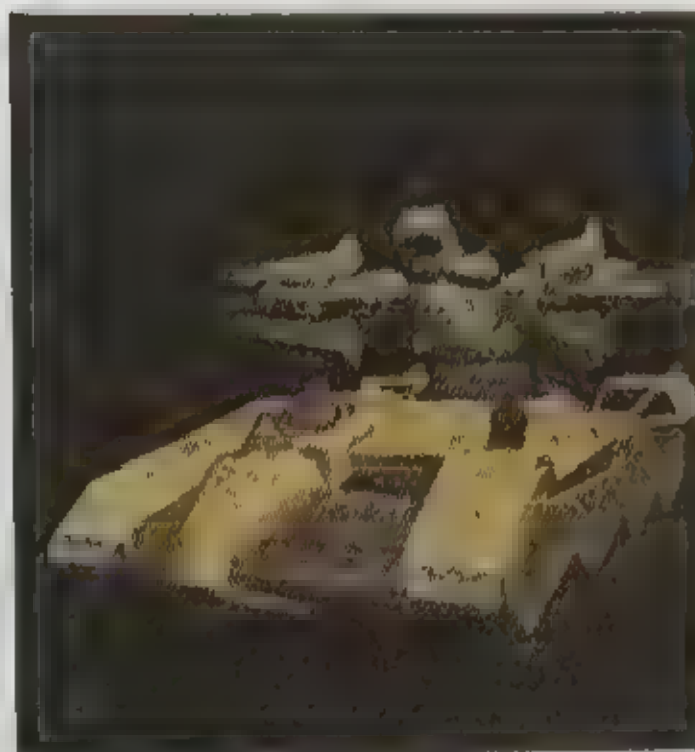
Dies Iray <Antares>

O piloto era um conhecido Raven on Mars, mas ocupou uma estação de retransmissão de elevador móvel depois de viajar ilegalmente. Na verdade, é um humano aprimorado e, aproveitando o fato de que os boosters consomem menos energia, ele pode se mover em alta velocidade com seu AC móvel. Bom em atacar enquanto se move

Kaisei
<Carrasco>



Contratado pelo Bureau de Supervisão para proteger a investigação da base independente. O AC é pesado e possui alto poder defensivo, mas seu ponto fraco é que não possui lâmina e possui uma pequena capacidade total de munição



Gorila armado
<T Mania>



O piloto é o líder de uma gangue de ladrões. A aeronave é um tipo de tanque equipado com braços do tipo arma em ambos os braços. É porque tinha um esconderijo na Cratera Gien, uma área plana coberta de areia?

MT

Originalmente usado para trabalho, mas também pode ser usado como uma arma barata.

Tipo de separação superior e inferior MT gradle

Um tipo especial de MT. Equipado com um enorme canhão na parte inferior, parece um avião, mas se sofrer dano, se desprenderá e se tornará um MT terrestre.



MT
triunfo

Um MT que parece um AC equipado com uma arma na perna. Embora careça de mobilidade, é equipado com um laser difuso como arma de ombro.



arma biológica

Armas criadas por guerras em grande escala, como "Grande Destruição".



rastreador grátis

Uma arma biológica encontrada em uma área subdesenvolvida no sudoeste. O ataque paralisa o veículo AC. Esta arma biológica, que foi produzida a partir da gigantesca arma biológica Destroyer Free aninhada na instalação de descarte de Hilda, não pode ser travada sem uma cabeça equipada com um biossensor.

LISTA DE PEÇAS

CAPÍTULO

CAPÍTULO 2 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 3

CAPÍTULO 4

capítulo 5

De "AC2", o radiador , Dentro, Ex
Uma parte chamada tensão apareceu. de novo, Tradicional
Com a adição do conceito de quantidade de calor às peças, os parâmetros

Significado de cada parâmetro e ícone

Parâmetro

Parâmetro comum para todas as peças

Peso: O peso da peça.

Consumed PT Consumo de energia da peça.

Parâmetros comuns para peças externas

AP: A durabilidade da peça

Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas

em balas. PT Defesa: Defesa contra armas de energia.

Desempenho de resfriamento. A capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou devido ao impacto

Parâmetros comuns das peças da arma

Poder de ataque: Poder de ataque por bala

Capacidade de Munição: O número de vezes que a arma pode ser usada

Alcance: A distância que as balas da arma podem atingir

Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima bala. Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge

Custo da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia.

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo

Consumo ao disparar EN: Auto-recuo ao disparar com o consumo de energia
disparo de armas à base de energia: Recuo recebido ao disparar armas à base de canhão

Parâmetros específicos da parte da cabeça

Tempo para se recuperar de um erro do sistema de controle do sistema.

Controle de equilíbrio Resistência ao impacto quando atingido.

Função de hacking: capacidade de hacking para destrancar o portão

parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas

Desempenho de Intercepção: Probabilidade de interceptar

Alcance de Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados

mísseis inimigos. Saída OB: Saída do overboost.

Consumo em OB EN Energia consumida quando o overboost é ativado. Valor calórico em OB

A quantidade de calor que aumenta quando o Over Boost é ativado. Limite o tempo de

liberação O medidor de energia não diminuirá por um determinado período de tempo.

Duração do "Limite de Liberação".

Slots de opções Número total de slots de opções que podem ser equipados.

Parâmetros específicos da peça do braço

PT Supply: Quantidade de energia fornecida à lâmina.

Controle de recuo: capacidade de reduzir o recuo ao disparar uma arma.

Habilidade de Rastreamento: Capacidade de rastrear inimigos ao usar a lâmina

Parâmetro específico da peça da perna

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas. Mobilidade:

A velocidade com que você se move

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem

Estabilidade ao ser atingido Estabilidade ao impacto ao ser atingido

Rotation Speed A velocidade na qual a aeronave

ira girar. Desempenho de frenagem: curta distância do movimento de impulso, etc., para parar

Consumo em standby EN Consumo de energia em estado estacionário

Parâmetros específicos do booster

Boost Output: A saída do booster Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se mover.

Consumo ao impulsionar Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster

Eficiência, relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost

Parâmetros específicos do FCS

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar

Distância Bloqueável: Distância máxima que pode ser bloqueada.

Desempenho da mira: o tamanho da mira de

travamento. Aim Accuracy: Precisão de atirar em inimigos bloqueados.

Aim Speed: A velocidade na qual o retículo se move através da mira.

Parâmetros específicos do gerador

Saída EN: A quantidade de energia que o gerador produz ao longo do tempo.

Capacidade do capacitor: quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador



os dados estão aumentando. Para montar uma aeronave excelente,
pode-se dizer que é fundamental apreender primeiro os novos elementos

Capacidade de emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia.

valor calórico: Quantidade de calor gerada em um determinado período de tempo

Parâmetros específicos do radar Alcance do radar

resfriamento normal: A quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo

Capacidade de Resfriamento de Emergência: O intervalo no qual a quantidade de calor que pode ser reduzida
em um determinado período de tempo durante

Intervalo Boostable: Usado por Boosters Auxiliares Disparos a fuga térmica Adicionado com AC2AA
Simultâneos. Quantos mísseis interligados são disparados ao mesmo tempo.

Parâmetros específicos do

radar Alcance do radar: Alcance efetivo do radar.

Parâmetros específicos da lâmina

Alcance da Lâmina: A área que a lâmina pode

atingir Calor Calor: A quantidade de calor gerada ao atacar

Parâmetros específicos do escudo

Alcance Efetivo: O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo

Valor de calor de ativação: quando o escudo é ativado A quantidade de calor que sobe com

Outros parâmetros exclusivos

Taxa de Aumento da Munição: A taxa na qual a capacidade de munição de outras armas aumenta. presente apenas em revistas

Tempo de efeito Quando a furtividade é ativada, bloqueie o inimigo desligar o tempo

Número de ativações O número de vezes que a função furtiva pode ser ativada

Parâmetros específicos de peças opcionais

Numero de slots necessários: Núcleo Slots opcionais necessários para equipar

ícone



tipo MCOM

Estilo antigo Fornece apenas as informações



COM

mínimas necessárias Tipo COM Padrão Fornece informações sobre os arredores



COM

Tipo COM/alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os arredores



Sexo Masculino



FEMALECOM Sexo/Feminino



MAP

Sem função de mapa Só pode exibir seus arredores Função



MAP

de exibição de área Memorize e exiba os lugares por onde você passou



MAP

Função de exibição de nome de área e local Exibe a posição do



N

alvo, etc. Contador de ruído Não é afetado por bloqueio de ondas de rádio



BIO

Sensor de reação biológica Pode bloquear armas biológicas



RADAR

Radar embutido no cabeçote

STANDARD Tipo de display de radar Standard



RADAR

Tipo de exibição do radar, circular



RADAR

Tipo de exibição de radar Função de



MISSIL

exibição de míssil octógono Exibe mísseis inimigos no radar



STEALTH

Stealth Sensor Mostra inimigos usando furtividade no radar



EXT

Os braços TP de extensão podem ser equipados com função de



PUL

salto de extensões



LOCK

Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo



LOCK

de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem



VISO

Tipo de local Padrão



VISO

Tipo de local/Tipo de



VISO

local especial Longa distância



VISO

Tipo de mira/ângulo amplo



VISO

Tipo de local/retrato



VISO

Tipo de local/horizontal



LOCK

Sem bloqueio



ARM

Armas vivas



ARM

Armas de energia

"CABEÇA

D

CATEGORIA

ZHD-GE/OHR

25700C Desempenho de refrigeração E

Peso S

PT Defesa D

Consumo EN S

AP C

Defesa de bola D

COM MAPA BAIXO FEMININO
BIO RADAR
SENSORES

Controle do sistema B Controle de equilíbrio
Função de hacking D Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor E

Partes principais do equipamento inicial. É bem leve e tem bom desempenho pelo preço, exceto pelo fato de não ter função de radar

Afinal, o radar embutido e a máquina de mapas. A presença ou ausência de habilidade é importante e a seguir. Agora vamos considerar o desempenho defensivo. Além disso, o desempenho COM é não é muito importante.

CATEGORIA

(E) EHD-GARD

19300C Desempenho de refrigeração E

Peso S

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de bola D

AP E

COM MAPA BAIXO FEMININO

AC2 AGIAA

Controle do sistema E Controle de equilíbrio S
Função de hacking E Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor A

Leve e barato, mas tem a menor defesa nível. Apenas o controle de equilíbrio é todo cabeça o melhor do departamento.

CATEGORIA

ZHD-06/RW

30500C Desempenho de refrigeração S

peso B

EN Defesa E

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP S

COM MEIO MASCULINO
MAPA ÁREA
AC2 AGIAA

Controle do sistema A Controle de equilíbrio E
Função de hacking E Distância do radar E
Intervalo do radar Intervalo do sensor S

Tem muito AP, mas defesa muito baixa. Sua vantagem é que é barato para uma cabeça equipada com função de radar

CATEGORIA

(E) HD-GN-92 33800C

Desempenho de refrigeração E

Peso D

PT Defesa B

Consumo EN C

Bullet Defense S

AP S

COM MAPA BAIXO FEMININO
AC2 AGIAA
BIODER

Controle do sistema S Controle de equilíbrio A
Função de hacking E Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor B

Tem o maior AP de todas as cabeças e defesa. O rosto é perfeito. Poucos recursos adicionais. Portanto, se você quiser usá-lo, use-o em batalhas locais.

CATEGORIA

(E) HD-NIGHTEYE

49700C Desempenho de refrigeração E

Peso A

PT Defesa D

Consumo EN C

Defesa de bola C

AP B

COM MAPA BAIXO FEMININO
AC2 AGIAA

Sistema de controle B Controle de equilíbrio C
Função de hacking E Distância do radar E
Espaçamento do radar E Espaçamento do sensor S

Função de mapa aprimorada, máquina de radar. Peças versáteis com habilidade, defesa plana mantido em um nível médio.

CATEGORIA

(E) EHD-GARD

19300C Desempenho de refrigeração E

Peso S

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de bola D

AP E

COM MAPA BAIXO FEMININO

AC2 AGIAA

Controle do sistema E Controle de equilíbrio S
Função de hacking E Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor A

Leve e barato, mas tem a menor defesa nível. Apenas o controle de equilíbrio é todo cabeça o melhor do departamento.

CATEGORIA

ZHD-06/RW

30500C Desempenho de refrigeração S

peso B

EN Defesa E

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP S

COM MEIO MASCULINO
MAPA ÁREA
AC2 AGIAA

Controle do sistema A Controle de equilíbrio E
Função de hacking E Distância do radar E
Intervalo do radar Intervalo do sensor S

Tem muito AP, mas defesa muito baixa. Sua vantagem é que é barato para uma cabeça equipada com função de radar

CATEGORIA

(E) HD-ONE-NT

61000C Desempenho de refrigeração E

peso

PT Defesa C

Consumo EN E

Defesa de bola C

AP D

COM CONTADOR DE MASCULINO
MAPA N
AC2 AGIAA

Controle do sistema D Controle de equilíbrio C
Função de hacking B Alcance do radar D
Espaçamento do radar D Espaçamento do sensor A

Possui uma série de funções adicionais. No entanto, o desempenho básico é mediano, o consumo. Há também uma desvantagem de haver muitos EN.

CATEGORIA

ZHD-8008/S

41600C Desempenho de refrigeração D

Peso A

PT Defesa D

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP A

COM CONTADOR AAP COM FEMEA
AC2 AGIAA

Sistema de controle B Controle de equilíbrio E
Função de hacking S Alcance do radar A
Intervalo do radar B Intervalo do sensor B

Baixa defesa, mas leve e radar. Excelente funcionalidade a maioria das missões. Você deve ser capaz de lidar com isso.

CATEGORIA

ZHD-AG/TORRETA

44700C Desempenho de refrigeração E

Peso A

PT Defesa D

Consumo EN B

Defesa de bola B

AP S

COM MAPA FEMININO
BIO
RADAR

Sistema de controle B Controle de equilíbrio S
Função de hacking B Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor S

Um tipo que combina leveza com AP e defesa sem funções adicionais. No entanto, não tem charme suficiente para forçá-lo a usá-lo.

CATEGORIA

ZHD-MO/EGRET

89000C Desempenho de refrigeração E

peso

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de bola D

AP A

COM MAPA FEMININO
CONTADOR AAP

Controle do sistema C Controle de equilíbrio B
Função de hacking B Distância do radar C
Espaçamento do radar C Intervalo do sensor A

É leve, tem baixo consumo de EN e está totalmente equipado com funções adicionais. Pode-se dizer que é o melhor desempenho pelo preço de todas as cabeças.

CATEGORIA

ZHD-2000/SV

38400C Desempenho de refrigeração E

Peso S

PT Defesa D

Consumo EN E

Bullet Defense E

AP C

COM MAPA FEMININO
RADAR

Sistema de controle S Controle de equilíbrio E
Função de hacking D Alcance do radar E
Espaçamento do radar E Espaçamento do sensor C

Tem o desempenho de uma versão de baixo custo do ZHD-MO/EGRET. É leve e altamente funcional, mas o gargalo é que consome muito EN.

CATEGORIA

ICE EHD-DOME

52100C Desempenho de refrigeração C

Peso C

PT Defesa S

Consumo PT A

Bullet Defense E

AP S

COM MAPA FEMININO
BIO
RADAR

Sistema de controle A Controle de equilíbrio E
Função de hacking A Distância do radar
Intervalo do radar Intervalo do sensor S

As defesas AP e EN são de primeira classe. Vivendo. Equipado com um sensor corporal. Ativo na guerra com armas antibióticas.

CATEGORIA

EHD-WACS

Desempenho de refrigeração 73300C

Peso S

EN Defesa E

Custo EN B

Bullet Defense E

AP D

COM MAPA FEMININO
RADAR

Controle do sistema E Controle de equilíbrio D
Função de hacking A Distância do radar S
Espaçamento do radar S Espaçamento do sensor A

A única parte da cabeça com um radar. Está totalmente equipado com funções adicionais, poder de defesa baixo, mas vale a pena equipar.

CATEGORIA

CE EHD-SCOPEEYE 64000C

Desempenho de refrigeração E

Peso B

EN Defesa E

Consumo EN C

Defesa de bola D

AP C

COM MAPA FEMININO
RADAR

Controle do sistema C Controle de equilíbrio D
Função de hacking D Distância do radar B
Espaçamento do radar A Espaçamento do sensor S

Alcance do radar de EHD-NIGHTEYE fortalecer. Toma-se mais pesado e diminui o poder de defesa. É um pouco difícil de usar porque é

CATEGORIA

ZHD-102/ROCK

57700C Desempenho de refrigeração E

peso E

PT Defesa S

Consumo EN S

Bullet Defense S

AP S

COM CONTADOR FEMININO
RADAR

Controle do sistema E Controle de equilíbrio S
Função de hacking B Distância do radar S
Intervalo do radar B Intervalo do sensor S

AP Defense Power Excelente em todas as funções adicionais. É muito pesado, mas quero usá-lo mesmo ajustando outros equipamentos.

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 2 LISTA DE PEÇAS

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

capítulo 5

CABEÇA

[ESSENCIAL

As partes principais incluem um elemento chamado overboost de "AC2".
Não só o poder defensivo, mas também o desempenho do overboost será um dos critérios na hora de escolher um

D

CATEGORIA

ZCX-F/ROOK

99800C Capacidade máxima de carga C

peso B

PT Defesa B
Defesa de bala BConsumo EN B
AP A

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Um desempenho de interceptação

Número de slots de opção B

saída OB

Geração de calor em OB

C OB consumo EN B

C Limite o tempo de liberação C

Peso médio com peso leve e alta defesa
essencial. Acima da média em todas as habilidades
Não existem tais desvantagens.

CATEGORIA

CEEEM-XROO

62200C Carga Máxima do Braço B

peso B

PT Defesa D
Defesa de bala CConsumo EN B
AP C

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

D Desempenho de aceitação A

A Número de slots de opção C

A Consumo durante OB EN S

A Limite o tempo de liberação E

saída OB

Geração de calor em OB

Tem uma função de interceptação de mísseis, mas ZC
Ainda inferior a X-F/ROOK
eu vou. Salvo pelo preço baixo.

CATEGORIA

E ECL-ONE

Quilômetros de alcance de tiro E

EN Defesa E
Bullet Defense E

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

C Número de slots de opção E

Consumo durante OB EN S

C Limite o tempo de liberação E

Núcleo mais leve. slot de opção
ZCL-XA/2 é melhor

CATEGORIA

ZCL-XA/2

110000C E

Peso A

PT Defesa C
Defesa de bala DConsumo EN E
APes

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB S

Geração de calor em OB S

Consumo durante OB EN E

Limite o tempo de liberação D

Saída OB máxima e slot opcional
número de bits. Aproveitando a defesa baixa
é necessária uma tática que compensa a mobilidade.

CATEGORIA

ZCH-GR/1

74000 C Carga máxima do braço S

Peso D

PT Defesa A
Defesa de bala AConsumo PT A
AP S

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo durante OB EN B

Limite o tempo de liberação S

Núcleo pesado com desempenho estável.
A quantidade de calor gerado durante o OB é alta, portanto, pode ser usada para interceptar.
Ele vai superaquecer assim que você usá-lo

CATEGORIA

(EECH-D4

105000C Capacidade máxima de carga S

Peso E

PT Defesa S
Bullet Defense SConsumo EN S
AP S

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo de ENS durante OB

Limite o tempo de liberação C

Um núcleo com o maior poder de defesa. peso é
De qualquer forma, o número de slots de opção
Estou preocupado com a falta de

FAZENDAS

D

CATEGORIA

ZAN-414/SLA

23600C Desempenho de refrigeração E

Peso C

PT Defesa B
Bullet Defense EENE consumido
AP C

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo durante OB EN B

Limite o tempo de liberação S

Defesa EN alta para uma habilidade de peso médio
estômago. No entanto, devido à sua baixa defesa de bala,
As situações úteis são limitadas.

CATEGORIA

(E EAN-SO

14800C desempenho de refrigeração B

Peso A

PT C
Defesa de bala CConsumo PT A
AP D

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo de ENS durante OB

Limite o tempo de liberação C

Braços do equipamento inicial. corda mais barata
Desempenho equilibrado,
Você pode continuar usando.

CATEGORIA

(EEAN-CEX

19500C Desempenho de refrigeração E

Peso B

PT Defesa C
Defesa de bala BConsumo PT A
AP C

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo de ENS durante OB

Limite o tempo de liberação C

Versão aprimorada do EAN-SO com defesa
aumento de peso e consumo para EN
Tornou-se difícil de usar.

CATEGORIA

ZAN-616/AUR 37000C

Desempenho de refrigeração E

Peso C

PT Defesa B
Defesa de bala BConsumo EN C
APD

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo durante OB EN B

Limite o tempo de liberação S

Tem desempenho acima da média,
exceto por seu baixo AP. É uma peça com
excelente desempenho de custo

CATEGORIA

(E EAN-2112

24200C Desempenho de refrigeração E

peso B

PT Defesa D
Defesa de bala AConsumo PT A
AP B

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo durante OB EN B

Limite o tempo de liberação S

Peças que enfatizam a defesa de bala ao vivo. consumo
Excelente também em EN e AP, além da defesa EN
Pode ser usado se complementado com peças

CATEGORIA

ZAN-202/TEM

21200C Desempenho de refrigeração A

Peso S

PT Defesa D
Bullet Defense EConsumo EN S
APB

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo de ENS durante OB

Limite o tempo de liberação C

um braço leve que consome a menor quantidade de EN. APs
E o desempenho de refrigeração também é bastante
Comparado ao ZAN-202/TEM mais do que poder de defesa
ao preço

CATEGORIA

CE EAN-02-BG

57000C Desempenho de refrigeração D

Peso S

PT Defesa D
Defesa de bala CConsumo EN A
APC

AC2 AC2AA

Desempenho de refrigeração

Faixa de aceitação

saída OB

Geração de calor em OB

Consumo de ENS durante OB

Limite o tempo de liberação C

Comparado ao ZAN-202/TEM mais do que poder de defesa
ao preço

CATEGORIA
ZAN-303/S

36500C Desempenho de resfriamento A

Peso S.

EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN S

AP E

AC2 AC2AA

PT abastecimento

S controle de recuo

E

D

A fonte EN mais leve e melhor. defesa Tem a menor potência, mas usa muitas lâminas Em caso afirmativo, considere o equipamento

CATEGORIA
EEAN-1111

48800C Desempenho de resfriamento E

Peso S.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo PT A

APEs

EXTENSÃO

PT abastecimento

D controle de recuo

C

Possui alto poder defensivo entre seus braços leves. baixo Suplemente o AP ruim com outras partes. Quero colocar o peso que economizei em meus armamentos.

CATEGORIA
ZAN-707/E

44000C Desempenho de resfriamento B

Peso D

PT Defesa B

Bullet Defense S

ENs consumidos

APS

EXTENSÃO

PT abastecimento

C controle de recuo

B

Braços pesados com desempenho estável especialmente Sem falhas, então você não precisa se preocupar com o peso Pode-se dizer que é uma peça excelente que não existe.

CATEGORIA
EEAN-MWZ

30800C Desempenho de refrigeração C

Peso C

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN B

AP A

AC2 AC2AA

PT abastecimento

D controle de recuo

C

Peso relativamente barato. ZAN-707/E Esta um posto abaixo do desempenho de Mas considerando o preço, é o suficiente

CATEGORIA
ZAN-004/B

62600C Desempenho de refrigeração D

Peso E

PT Defesa S

Defesa de bala e

Consumo EN D

AP S

AC2 AC2AA

PT abastecimento

B controle de recuo

S

A

Melhor proteção AP e EN entre as partes do braço orgulhoso de No entanto, como o peso também é o maior, O equipamento que pode ser equipado é limitado

CATEGORIA
ZAN-AX/WISE

34700C Desempenho de resfriamento D

Peso C.

PT Defesa C

Defesa de bala C

Consumo EN E

AP D

AC2 AC2AA

PT abastecimento

S controle de recuo

E

C

Como braço pesado, enquadra-se na categoria leve No entanto, o aspecto defensivo é insatisfatório. a única O recurso redentor é a altura do suprimento de EN

CATEGORIA
EEAN-MHKS

57000C Desempenho de resfriamento S

peso E

PT Defesa C

Bullet Defense S

Consumo EN D

AP C

AC2 AC2AA

PT abastecimento

C controle de recuo E

S

B

Defesa de bala é a melhor cervo A defesa AP e EN não são boas o suficiente É uma parte complicada

CATEGORIA
EEAN-MWZ

30800C Desempenho de refrigeração C

Peso C

PT Defesa B

Defesa de bala B

Consumo EN B

AP A

AC2 AC2AA

PT abastecimento

D controle de recuo

C

Peso relativamente barato. ZAN-707/E Esta um posto abaixo do desempenho de Mas considerando o preço, é o suficiente

"ARMAS DE ARMAS"

Os braços das armas correm o risco de baixa defesa. Ajuste cuidadosamente o equilíbrio com outras partes, incluindo as pernas. Além disso, de "AC2", um braço de arma do tipo lâmina também apareceu.

CATEGORIA
KEEAW-MG-03

58500C Faixa C

peso B

Capacidade de munição B

Consumo EN S

Poder de ataque E

AP C

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

defesa de bala E

PT proteção

Desempenho de resfriamento B

Intervalo de queima

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Tem muitos braços e é fácil de manusear.

CATEGORIA
CEEAW-BZD

67700C Faixa C

Peso A

Capacidade de munição D

Consumo EN S

Poder de ataque A

AP S

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

Defesa de bala ao vivo E EN defesa

Intervalo de disparo

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Tem alto poder de ataque e calor quando atingido. Apesar de ser leve no braço da arma, AP O ponto mais alto não pode ser esquecido

CATEGORIA
EEAW-DC10

127800C Gama S

Peso D

ENA consumo ENA

Poder de ataque S

AP D

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

Real Defesa E PT Defesa E

Desempenho de resfriamento E Intervalo de queima E

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

O poder de um único golpe é o melhor entre todas as armas Pucras. confiante de que você pode bater É uma arma que eu gostava de usar se a tivesse

CATEGORIA
ZAW-XP/T9

82100C Gama S

Peso C.

capacidade de munição C

Consumo EN C

poder de ataque c

AP E

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

Bullet Defense E

PT proteção

Intervalo de tiro

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D

Consumo durante o disparo EN B

Um plástico que tem poder de ataque e intervalo de disparo Dispare uma bala Zuma. par opcional Quero fortalecer ainda mais meus pontos fortes com Ferramentas

CATEGORIA
ZAW-SPLASH

76400C Faixa E

peso E

Capacidade de Munição A Consumida ENE

Poder de ataque E

AP B

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

defesa de bala E

EN proteção

Intervalo de disparo

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Para disparar um grande número de balas de difusão, feche É melhor atirar à distância. AC2 Em AA, a capacidade de munição aumentou significativamente

CATEGORIA
ZAW-LC/NPM

94000C Faixa D

peso E

Número de balas D Consumo EN E

Poder de ataque A

AP C

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

Bullet Defense E

PT proteção

Desempenho de refrigeração Intervalo de queima D

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN E

O poder de ataque é alto mas o consumo EN ao disparar também são muito comuns O peso também é um peçoço É uma arma que se preocupa onde usar

CATEGORIA
KEEW-H801

116000C Faixa D

Peso E

Consumo EN B

AP C

EXTENSÃO SP

AC2 AC2AA

Defesa real E EN defesa

Intervalo de tiro

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Além de ser pesado, tem um desempenho bem equilibrado Eficaz contra oponentes que não possuem capacidade de interceptação de m sseis

CATEGORIA

CETEAW-S604

99000C Faixa C

Peso S

Consumo EN B

APB



AC2 ACIA

Defesa real E EN defesa

E

Desempenho de resfriamento C Intervalo de queima B

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

A

Número máximo de fechaduras A Consumo no lançamento PT

Dispara até 8 mísseis simultaneamente
fazer Combinado com mísseis interligados
Evitar é quase impossível.

CATEGORIA

(EEAW-S604

128000C de calor na batida E

peso B

Faixa de lâmina A

Consumo EN S



AP A

EN Defesa E Bala Defesa E

C

Desempenho de refrigeração E EN aumentação

Controle de recuo D Consumo no ataque EN S

Geração de calor ao atacar C

Lança de lâmina capaz de dois ataques consecutivos

Braço da arma de Pu Poder de ataque em AC2AA

é muito aprimorado

PERNAS

Ao montar o AC, as pernas

A importância da seleção de peças é enfatizada ao longo da série

não muda. Você também pode se registrar no AC2

O tipo fixo no campo é um combate a terra manobrável

e adequado para atividades na água.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XXO/TP

25000 C D Peso A

PT Defesa D- Consumo PT A

Defesa de bala C

AP C



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Pernas do equipamento inicial, quase leve

E uma classe de peso médio de Noh. Consome menos EN

Nada digno de nota além de não

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XA1/FA

53700C C

peso B

PT Defesa S- Consumo EN B

Defesa de bala C

AP A



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN B

Desempenho do freio D

Grande capacidade de carga para um bipé de peso médio

Defesa EN muito alta, conspícuo

Pode-se dizer que é uma boa parte sem fraquezas.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-2002AT

35000 CDs

EN defesa/E-

Bullet Defense S

11A

consumo EN

APS



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Barato e excelente em AP e defesa de bala

peças. Carga útil baixa e nível mínimo

A defesa EN de Bell é onde dói

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

EELN-02A

39000 C Carga máxima da perna C

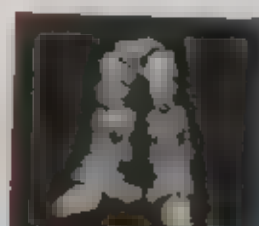
Peso A

PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de bala B

AP B



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Baixo consumo de EN e boa defesa

Bom ar. Se você usar um bipé de peso médio

seria um forte candidato

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-XA2/FF

45600C Perna Grande Capacidade de Carga

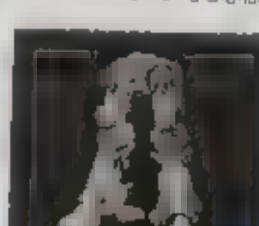
Peso B.

EN Defesa B

Consumo PT A

Defesa de bala B

AP A



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Yu, um rival do ELN-02A

peças excelentes, este é um pouco mais pesado

No entanto, eles são superiores na defesa

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-02SLD

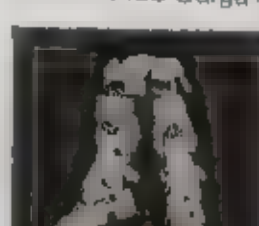
51200C Carga máxima da perna D

Peso B.

EN Defesa B- Consumo EN C

Defesa de bala B

APC



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Sucessor do ELN-02A, mas poder defensivo

Todo o resto está enfraquecido.

Não vale a pena usar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-EK1/SRRT

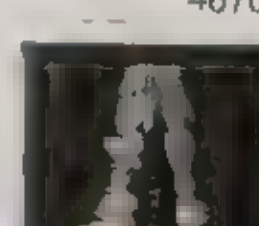
46700 CE

EN defesa C consumo ENB

Defesa G

11S

APEs



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro C Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

A mais leve de todas as pernas, excelente mobilidade

Esconder. Devido à sua carga útil muito baixa

Uma configuração de aeronave difícil é forçada.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

(E) ELN-701

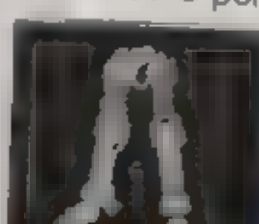
68000 C perna máxima D)

Peso A.

PT Defesa D- Consumo EN E

Defesa de bala D

AP E



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro B Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Bipé leve com excelente mobilidade, é

mas consome muito EN, AP é só pernas

Existem muitas deficiências, então se o mais baixo no meio

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-WA02/SS

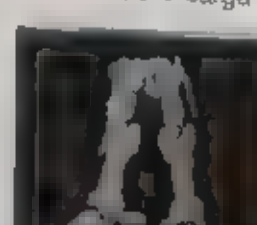
72000 C carga máxima da perna E

Peso S

PT Defesa C- ENCa consumidos

Defesa de bala C

APC



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro B Consumo em espera EN A

Desempenho do freio E

Embora seja leve, tem algumas

Garante a defesa. Caro, mas

é uma peça que vale a pena comprar

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ELN-070

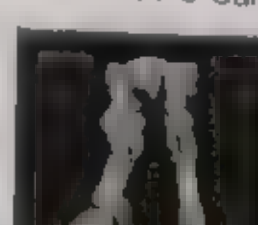
67000 C Carga útil máxima D

Peso A.

EN Defesa E- Consumo EN E

Bullet Defense E

APEs



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro D Consumo em espera EN A

Desempenho do freio E

Classe média em troca de AP e poder de defesa

Alcançando uma capacidade de carga semelhante. Alto consumo de EN

Além disso, é difícil de usar.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

ZLN-2A/GR

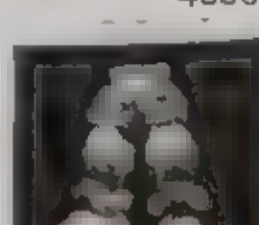
45600C B

PT Defesa S- ARENB

Defesa de bala B

11C

APS



AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro D Consumo em espera EN A

Desempenho do freio D

Alta defesa EN e baixa mobilidade

Quer dizer, os pontos fortes e fracos são claros

ser. Fora isso, continue passando de ano

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ELN-STVM

65000 C carga máxima da peça A

Peso D

PT Defesa A

Consumo EN B

Bullet Defense S

APS

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento E

Estabilidade de pouso A

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro D

Consumo em espera PT A

Desempenho do freio C

Entre os bipés, AP e defesa de bala são os melhores, também é caro. Não use armas de canhão. Adequado para aeronaves pesadas.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ZLN-9001/A

64200 C Capacidade máxima de carga A

Peso C

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de bala A

APS

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento E

Estabilidade no pouso

Estabilidade no impacto A

Velocidade de giro D

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio C

Leve para a classe dos passados, Consumo PT também é suprimido. baixa mobilidade. Recomendado se você não se importa.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ZLN-01/BARREL

78800 C parte máxima B

peso B

PT Defesa A

Consumo EN S

Defesa de bala A

APB

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C

Consumo em espera EN B

Desempenho do freio D

AP é pequeno na categoria peso pesado mas a vantagem é que é leve. Depende da configuração. Pode ser dada muita mobilidade.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-A1001

18000C SOLDA

peso B

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de bala C

APD

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento C

Estabilidade ao pousar C

Estabilidade ao acertar C

Velocidade de giro A

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

A relação inversa entre o consumo de EN e a velocidade de giro. Peças que incorporam as pontas fortes dos nós cervo. Mas outras habilidades estão abaixo da média.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ZLB-3322/OP

32200 GELD

peso B

PT Defesa D

Consumo PT A

Defesa de bala C

APB

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento C

Estabilidade ao pousar C

Estabilidade ao acertar C

Velocidade de giro A

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Tem desempenho mediano como junta inversa. Peças de fácil manuseio, sem recursos. Pode-se dizer que se caracteriza por

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-5005B

30200 C Carga máxima da perna D

Peso A

PT Defesa D

Consumo EN S

Bullet Defense E

AP D

Desempenho de resfriamento C

Desempenho de movimento C

Estabilidade no pouso C

Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Junta reversa leve, giro muito alto. Se você adicionar um pequeno salto à velocidade de giro

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ZLB-7744/IVA

41000 C carga máxima da perna B

Peso C

EN Defesa B

Consumo PT A

Defesa de bala A

APS

Desempenho de resfriamento C

Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio D

Baixo consumo de EN, defesa e carregamento. Quantidade suficiente. Baixa mobilidade. No entanto, ele pode lidar com várias situações.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

ELB-XXE-LAPIN

46000 C B

Peso C

PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de bala A

APA

Desempenho de resfriamento C

Desempenho de movimento E

Estabilidade ao pousar B

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de giro C

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio E

Bom equilíbrio geral, mas Pequeno em comparação com ZLB-7744.IVA

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ZLF-TR05/INTS

63000 C Carga máxima da perna E

Peso B

PT Defesa C

Consumo EN D

Defesa de bala D

AP E

Desempenho de resfriamento A

Desempenho de movimento A

Estabilidade no pouso C

Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S

Consumo em espera EN B

Desempenho do freio C

Classe leve 4 com manobrabilidade leve perna. Com uma pequena carga útil, como podemos. O ponto é como combinar roupas.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ZLF-A3/CARM

37000 C Carga máxima D

peso B

PT Defesa A

consumo FIM

Defesa de bala C

AP C

Desempenho de resfriamento S

Desempenho de movimento A

Estabilidade no pouso C

Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro A

Consumo em espera EN C

Desempenho do freio C

Quadrupede com desempenho padrão. Capacidade de carga. É um pouco menos, mas de alguma forma Canon. As armas também podem ser equipadas.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ELF-DEX-2F

42000 C quantidade máxima E

peso B

PT Defesa A

Consumo EN D

Defesa de bala C

AP D

Desempenho de resfriamento S

Desempenho de movimento B

Estabilidade ao pousar C

Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro B

Consumo em espera EN B

Desempenho do freio B

O mesmo que ZLF-A3/CARM, tipo padrão quatro pernas. Desempenho pelo preço e sim. É uma parte muito infeliz.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ELF-SOC61

84200 CDs

Peso C

PT Defesa S

Consumo EN E

Defesa de bala C

AP B

Desempenho de resfriamento A

Desempenho de movimento A

Estabilidade ao pousar B

Estabilidade ao acertar B

Velocidade de viragem B

Consumo em espera EN E

Desempenho do freio D

Heavyweight 4 com defesa acima da média. Perna Consome mais EN entre todas as pernas. Armas de energia são difíceis de usar.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ELF-XX33

78700 C carga máxima da perna C

peso B

PT Defesa B

Consumo EN E

Defesa de bala B

APS

Desempenho de resfriamento B

Desempenho de movimento B

Estabilidade no pouso C

Estabilidade ao acertar D

Velocidade de giro B

Consumo em espera EN E

Desempenho do freio D

Excelente defesa AP. Capacidade de carga. Porque há muitos deles, armamento poderoso e mobilidade. Se você quer ter ambas as sexualidades, use esta perna.

CATEGORIA Lagarta

ZLC-M2/PIKE

36000 C Carga máxima da perna C

Peso C

PT Defesa C

consumo FIM

Defesa de bala C

APC

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento D

Estabilidade no pouso B

Estabilidade no impacto D

Velocidade de giro S

Consumo em espera EN D

Desempenho do freio S

Altamente móvel para um tanque. No entanto, a força original do tanque é. É um problema que seu AP e defesa sejam baixos.

CATEGORIA Lagarta

ELC-MLK0303

15000 C Carga máxima da perna A

Peso E

PT Defesa B

Consumo EN S

Defesa de bala S

APS

Desempenho de resfriamento A

Desempenho de movimento D

Estabilidade no pouso A

Estabilidade no impacto A

Velocidade de giro D

Consumo em espera EN S

Desempenho do freio S

Enquanto o mais barato entre todas as pernas, poder de defesa. A capacidade de carga é suficiente, executor de custo. Pode-se dizer que a postura é excelente.

CATEGORIA Lagarta

ELC-D1S1

59000 C perna máx S

Peso E

PT Defesa S

Consumo EN C

Bullet Defense S

APS

Desempenho de resfriamento D

Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar S

Estabilidade ao atingir S

Velocidade de giro A

Consumo em espera EN B

Desempenho do freio S

Maior AP e poder de defesa entre todas as pernas, soma. Possui uma capacidade de carga. Defesa transpassível e Fervorosa. É possível montar uma aeronave que tenha tanto poder de fogo alto.

CATEGORIA Lagarta

KEELC-HTT0808

25700 C Carga útil máxima S

Peso C

PT Defesa A

Defesa de bala A

Consumo EN D

AP S

PULAR

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D

estável no pouso Estabilidade S Estabilidade ao ser atingido D

Velocidade de giro C Consumo em espera EN C

Desempenho do freio S

Mova-se sem sacrificar a defesa e a carga útil

Um tanque flutuante com maior desempenho dinâmico

Tem excelente desempenho para o palco

CATEGORIA Lagarta

ZLC-C04T/CYOR

74000 C carga máxima da perna AC

Peso C

PT Defesa S

Defesa de bala B

Consumo FIM

AP S

PULAR

AC2 ACRAA

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar S Estabilidade ao atingir S

Velocidade de giro B Consumo em espera EN A

Desempenho do freio S

Possui alta defesa EN. Abrangente

dá lugar a ELC-D1S1, mas o peso

e desempenho de refrigeração.

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

ZLR-K196/RJ

31000 C Carga máxima da perna E

Peso A.

EN Defesa E

Defesa de bala D

Consumo EN B

AP E

PULAR

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento A

Estabilidade de pouso E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de giro D Consumo em espera EN B

Desempenho do freio E

Um tipo float que busca mobilidade.

Como a única vantagem é que

As oportunidades de sucesso serão limitadas

CATEGORIA

ZLR-EE/STOL

49.000 CDs

PT defesa D

Defesa de bala C

AP C

PULAR

AC2 AC2AA

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar S Estabilidade ao atingir S

Velocidade de giro B Consumo em espera EN A

Desempenho do freio S

Sexo padrao entre os tipos float

Não Suficiente se em um caso de alta intensidade

adequado para missões com

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

ZLR-MOC200/FG

67000 C Carga útil máxima C

pesa.

EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN E

APD

PULAR

Desempenho de resfriamento S Desempenho de mobilidade

estável no pouso A Desempenho E Estabilidade ao ser atingido E

Velocidade de giro E Consumo em espera ENC

Desempenho do freio E

Tipo flutuante com maior capacidade de carga

Cabeça

Dependendo das partes do corpo e do braço

Pode fornecer alguma proteção

CATEGORIA CATEGORIA DE PERNAS FLUTUANTES

ZLR-TII/BUD

84000 C carga máxima da perna E

Peso B.

PT Defesa D

Bullet Defense E

Consumo EN C

AP E

PULAR

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D

Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao acertar E

Velocidade de viragem B Consumo em espera EN E

Desempenho do freio D

O desempenho de mobilidade é de primeira

classe É melhor evita-lo do que compensá-lo mal

Deve ter uma configuração de carroceria que considere o

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

ZLR-ZIO/MATRIX

125000C quantidade máxima da peça D

Peso B.

PT Defesa C

Defesa de bala C

consumo FIM

AP B

PULAR

Desempenho de resfriamento C Desempenho de

mobildade S Estabilidade ao pousar E Estabilidade ao ser atingido D

Velocidade de viragem B Consumo de ENE em standby

Desempenho do freio D

Além de seu alto desempenho de movimento sua desarmadura é um

não. Também disponível no tipo flutuante

A facilidade é o número um.

CATEGORIA

ZLR-SETA

97000 CE

FOR

Defesa de bala D

APD

PULAR

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento S

Estabilidade ao pousar Estabilidade ao

velocidade de rotação

acertar B RENE

Desempenho do freio C

mas a carga útil é a mais baixa Mobilidade para usar

Você precisa estar preparado para apostar tudo

"REFORÇO 1

Tipo de tanque que não pode ser equipado com booster

Com exceção das pernas flutuantes, a fuselagem

A mobilidade do booster afeta muito o desempenho do

Depende. não repita o teste

Não é perda de tempo escolher

CATEGORIA

(EEBT-GE2100

13500C

Peso S

Consumo EN

B Boost saída B

Comparado ao EBT-GE, a saída do boost é

aumentada e o consumo EN durante o boost é

Excelentes peças quase iguais

CATEGORIA

(EEBT-V55

31700C

peso \$

Consumo PT A

Aumenta a saída B

Um reforço que se concentra na resistência

Leve sem quaisquer inconvenientes

É particularmente compatível com a aeronave de



CATEGORIA

ZBT-Z1/ARTE

44000C

peso E

Consumo EN E

Aumenta a saída S

Um booster especializado para saída A eficiência de uso

é a mais baixa, então pode-se dizer que é para usuários

avancados que podem aumentar com precisão.

CATEGORIA

eT GEX/3000

62800C

Peso D

Consumo EN C

Aumenta a saída S

Enfatiza a saída um pouco mais do que

ZBT-H4/T. Dependendo do tipo de

aeronave seria bom usar corretamente

CATEGORIA

(EEBT-GE

11000C

impulso impulso

Reforço do

equipamento inicial AC2 ACRAA, com eficiência

O desempenho não é ruim, mas ainda assim

A falta de produção é inevitável

CATEGORIA

ZBT-H4/T

75000C

Peso C

Aumentar CEND

Consumo EN moderadamente durante o

Bateria boost para alta saída de boost, qual

CATEGORIA

(EEBT-GR4300

52700C

Peso A

Boost S Boost

A eficiência de uso é excelente e mais o end memo

também é muito baixo. É em situações especiais

Como quando são necessários voos de longa distância

"FCS

AC2 adicionou os elementos de precisão de mira e velocidade de mira. É um parâmetro importante para capturar inimigos em movimento, por isso vale a pena prestar atenção a distância de bloqueio e tempo de bloqueio.

CATEGORIA

DOX-105

Peso A



Consumo EN A
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira S
Velocidade de mira S
Equipamento inicial FCS. O desempenho é bem equilibrado, exceto pelo tempo de bloqueio e distância de bloqueio.

CATEGORIA

DOX-125

Peso B



Consumo EN A
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira S
Velocidade de mira B
FCS padrão. Poucos bloqueios máximos. Não, mas o tempo de bloqueio é curto. Bom para mísseis de tiro único.

CATEGORIA

DOX-PG2

Peso A



Consumo EN A
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira B
Velocidade de mira S
Tipo padrão com uma longa distância de bloqueio. O número máximo de bloqueios é grande, mas a desvantagem é a longo tempo de bloqueio.

CATEGORIA

(ELODD-8

20300C

Peso S



Consumo EN S
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira B
Velocidade de mira E
Tipo de curto alcance com excelente desempenho de visão. No AC2AA, o tipo de bloqueio foi alterado de múltiplo para único.

CATEGORIA

DOX-ALM

36000C

Peso S



Consumo EN S
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira E
Velocidade de mira B
Um modelo de curto alcance com desempenho ligeiramente melhor que o LODD-8. Ao contrário do LODD-8, o AC2AA possui vários tipos de bloqueio.

CATEGORIA

VERTEX-750/W

47800C

Peso S



Consumo EN S
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira B
Velocidade de mira S
O único FCS que faz a mira na vertical. Esta é uma contramedida eficaz contra inimigos aéreos e inimigos que usam muito saltos.

CATEGORIA

(ELODD-BLAZER

62000C

Peso B



Consumo EN B
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira S
Velocidade de mira E
O tipo que torna o site uma estrutura. É forte contra inimigos terrestres e tem excelente precisão de mira. A única desvantagem é a baixa velocidade de mira.

CATEGORIA

VERTEX-124/EE

97000C

Peso D



Consumo EN D
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira E
Velocidade de mira A
Tipo de longa distância capaz de bloqueio de alta velocidade. Como o desempenho do site não é tão baixo. Pode-se dizer que é uma peça de fácil manuseio.

CATEGORIA

(ELODD-QHT

110000C

peso E



Consumo EN E
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira D
Velocidade de mira C
Tipo horizontal com ênfase no tempo de bloqueio. O número máximo de bloqueios também é grande. Perfeito para combinar com.

CATEGORIA

DOX-ELENA

92000C

peso B



Consumo EN E
Tempo de bloqueio D
Distância de bloqueio E
Número máximo de travas C
precisão de mira S
Velocidade de mira C
Tipo de distância que persegue a distância de travamento. Ainda deve ser equipado com um Rifle de Precisão.



ARMORED CORE EXTRA WORKS 3 "Armored Core :: Mobile Online"

Corvos conectados online

Os guerreiros de aço não estão mais sozinhos. Este "um" "Smart Core: Mobile Online" conecta jogadores em todo o país através do i-mode. Os conhecidos ajudam uns aos outros, ou você pode participar de missões de jogadores que nunca conheceu como ala e experimentar a emoção de compartilhar o mesmo mundo. Este trabalho não está apenas disponível online, mas também incorpora inovações ambiciosas. Um deles é um novo sistema de combate. Mova o AC para capturar o inimigo alvo, bloqueie com o botão de decisão e mude para o modo de ataque. Durante a batalha, uma batalha poderosa se desenrola com uma operação simples que apenas seleciona ações. E a segunda é a introdução de um sistema único de construção de aeronaves.

Além do mais, a configuração AC agora pode ser feita em um curto período de tempo. Assim como na série AC anterior, você pode realizar missões, coletar peças e montar a aeronave que quiser em seu celular. Além disso, como elemento único desta obra, além das três grandes empresas que dominam a sociedade, Mirage Crest e Kisaragi, apareceu um quarto poder. Existem também peças originais para esta obra, e vale a pena jogar. Missões mensais, adição de novas peças e classificação entre os jogadores também são um prazer que só pode ser desfrutado online.



Missões se desdobram em todo o mundo.



Os ataques CA são automáticos.

"Núcleo blindado" .. Aplicativos compatíveis com FOMA900 901 315 a série Mobile Online" enes por mês

GERADOR

Começando com "AC2", o gerador é definido para um poder calorífico. Um gerador de alto desempenho gera muito calor, por isso queremos combiná-lo com um radiador com desempenho à altura.

CATEGORIA
(EGPS-VA

20500C

Peso A



AC2 AC1A

Gerador de partida mais barato. Muitas capacidades de emergência não têm sentido se a saída EN e as capacidades do capacitor estiverem no seu nível mais baixo.

CATEGORIA
(EG GPS-VN2

33400C

peso B



AC2 AC2M

Capacidade aprimorada do capacitor GPS-VA. No entanto, como a saída EN permanece inalterada, é uma parte difícil de lidar.

CATEGORIA
GR-XR/15000

23700C



AC2 AC1A

A maior parte do desempenho excede o GPS-VA na mesma faixa de preço. É um item útil enquanto os fundos estão baixos.

CATEGORIA
GR-XR/SEED

28000C

Peso S



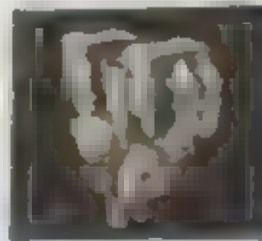
AC2 AC1A

PT saída pelo preço. Há também um encanto. Assim como o GR-XR/15000, ele estará ativo nos estágios iniciais.

CATEGORIA
HOY-B999

48000C

Peso A



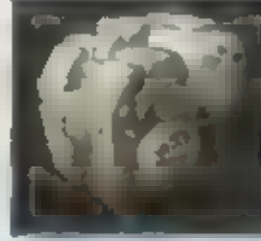
AC2 AC1A

Tem desempenho estável, exceto pela capacidade do capacitor. No entanto, o HOY-B1000 é mais barato e tem maior desempenho.

CATEGORIA
HOY-B1000

45000C

peso B



AC2 AC24A

Tem saída EN máxima e não é muito pesado. Não é exagero dizer que é o gerador mais excelente.

CATEGORIA
(EGPS-BVX/10

57000C

Peso D



AC2 AC1A

Tanto a saída EN quanto a capacidade do capacitor não são altas, mas o peso é um ganho. HOY-B1000 é mais fácil de não isolar.

CATEGORIA
HOY-BV2500

38000C

peso E



AC2 AC1A

A capacidade do capacitor é máxima, mas muito pesada. Energia com uma aeronave pesada. Ao disparar uma série de armas.

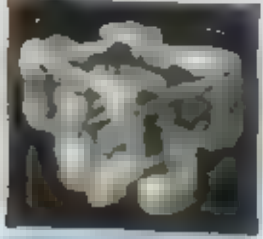
RADIADOR 7

Uma nova parte que surge de [AC2] com o conceito de quantidade de calor. Se o desempenho do radiador for baixo, a fuga térmica ocorrerá imediatamente e o AP diminuirá drasticamente. Quero equipar um de alto desempenho com prioridade.

CATEGORIA
GRPS-MER/SA

18700 C

peso P



AC2 AC1A

Radiador original. Leve e consumível, como muitas peças equipadas de primeira. Existem poucas EN, mas o desempenho básico é baixo.

CATEGORIA
RRX-COT-1000

24000C

Peso A



AC2 AC1A

É um pouco mais pesado que o RPS-MER/SA e tem melhor desempenho durante a queima. No entanto, o desempenho não é suficiente para usar.

CATEGORIA
RBG-CM6

29800C

Peso S



AC2 AC24A

Sua capacidade de resfriamento é baixa, mas sua vantagem é o peso leve. Se você usar uma perna com uma carga útil pequena, poderá equipá-la.

CATEGORIA
RPS-MB/MKD

37500C

peso B



AC2 AC1A

Defeitos todos na capacidade de resfriamento de emergência artes. Considerando o preço, pode-se dizer que tem desempenho suficiente.

CATEGORIA
RPS-MER/A3

65000C

Peso A



AC2 AC1A

Capacidade acima da média em todos os aspectos. Um. Gostaria de equipá-lo sem hesitar se tiver dinheiro. Para sobrar para uma aeronave de peso médio ou inferior.

CATEGORIA
RRX-COT-1550T

56000C

Peso A



AC2 AC1A

Alto desempenho e peso, Consumir leve, mas há muitas armas de energia EN. Adequado para aeronaves que não utilizam.

CATEGORIA
RRX-COT-GK10

74900C

Peso C



AC2 AC24A

O consumo de peso EN é moderado e a capacidade de refrigeração também é excelente. Se você deseja equipar uma aeronave pesada, esta é a peça.

CATEGORIA
CERBG-CLX5000

49000C

Peso E



AC2 AC1A

Mais frio que um radiador. Habilidades de resfriamento. Mas o peso, entretanto, é um ponto difícil que é pesado.

"EXTENSÃO (REFORÇO)

Existem vários tipos de extensões adicionadas em "AC2" Boosters auxiliares que permitem manobras especiais, como recuo rápido e giro rápido. São úteis para expandir o alcance das táticas.

CATEGORIA CATEGORIA BACK BOOSTER

BEX-BB210T

17900C

Peso A

Boost habilitado Consumo:



AC2 AC2AA

Um reforço traseiro que recua rapidamente. Com AC2AA, um intervalo de reforço é definido e o uso contínuo não é mais possível.

BEX-BD150

14500C

Peso C

Intervalo de disparo A

ENE consumido

Aumenta a saída da A



Um booster de mergulho que desce rapidamente. É necessário um alto nível de habilidade para usar ataques surpresa do ar com eficácia.

CATEGORIA

TURN BOOSTER

BEX-BT180

24000C

peso B

Saída EN de consumo de C feita de uma EN antes de Boostar



Um impulsionador de curva que vira rapidamente para a esquerda e para a direita. Os ataques de ataques poderão expandir o leque de táticas.

EXTENSÃO 7

(MISSEIS DE RELAÇÃO)

Uma extensão valiosa que fortalece o poder de ataque. Combinado com mísseis que podem ser disparados de uma só vez, você será capaz de destruir o inimigo de uma só vez, sem dar a ele a chance de atacar.

CATEGORIA MISTIL DE RELAÇÃO

BEX-BRM-04

130000C intervalo de disparo B

Peso E



AC2 AC2AA

Alcance D da abordagem

Consumo EN E

de munição C

Poder de Ataque C

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

EN consumido quando disparado Número simultâneo de

vires Auto-recuo quando disparado

Dispara 4 mísseis em conjunto com o lançamento do miss. Gostaria de comb. não com um missil com um grande número de lançamentos simultâneos.

CATEGORIA MISTIL DE RELAÇÃO

BEX-BRM-02

65000C intervalo de disparo B

Peso D



AC2 AC2AA

gama C

Consumo EN A

capacidade de munição C

Poder de Ataque D

Calor ao acertar E

Consumo EN ao disparar

Auto-recuo ao disparar

Um míssil interligado que dispara dois ao mesmo tempo. Possui poder de ataque menor que o BEX-BRM-04, então há pouca vantagem em escolher este.

"EXTENSÃO (ANTI MISSEIS)

Os mísseis interceptores são mais confiáveis do que os interceptadores principais. No entanto, como há um limite para o número de vezes que pode ser usado, é um equipamento que deve ser definido quando usá-lo.

CATEGORIA ANTI MISSEIS

EEEX-AM45

27700C intervalo de disparo A

Peso



AC2 AC2AA

Gama B

Consumo EN B

Número de balas B

Calor ao acertar A

Consumido quando

lançado EN E barato entre os mísseis interceptores. O desempenho não é ruim. Pode ser equipado em aeronaves com uma pequena carga útil.

CATEGORIA ANTI MISSEIS

ZEX-RS/HOUND

40900C

Intervalo de disparo A

Peso C



AC2 AC2AA

Alcance A

Consumo EN D

Capacidade de munição B

Capacidade de disparo A

a preço unitário de sucesso A

Consumo EN ao disparar

Um míssil interceptador com capacidades estáveis. O desempenho de interceptação não é tão bom quanto o BEX-BAMS-287, mas sua leveza é atraente.

CATEGORIA ANTI MISSEIS

BEX-BAMS-287

57000C intervalo de disparo A

peso E



AC2 AC2AA

Gamas

Consumo EN A

Munição A

Desempenho de interceptação A

Calor ao acertar

Consumo EN ao disparar

Um míssil interceptador com desempenho perfeito exceto peso. Se não for uma batalha de longo prazo, pode quase anular os mísseis inimigos.

CATEGORIA ANTI LASER

ZEX-AL/REX

34000C intervalo de disparo A

peso E



AC2 AC2AA

Gama D

Consumo EN C

Alcance de munição B

Capacidade de disparo E

Calor ao acertar

Consumo durante o disparo EN B

Um dispositivo que intercepta mísseis com lasers. É pesado e o desempenho de interceptação é baixo, mas é um alívio não gastar munição.

"EXTENSÃO (ESCUDO)

Existe apenas um tipo de armadura adicional que apareceu pela primeira vez em "AC2AA". No entanto, isso não significa que o desempenho seja baixo, e pode-se dizer que vale a pena considerar o equipamento.

CATEGORIA BLINDAGEM ADICIONAL

BEX-AA00

49000C

Peso S



AC2 AC2AA

EN Defesa E

Consumo EN S

Defesa de bola D

Armadura adicional que aumenta o poder de defesa. Não é muito eficaz, mas é eficaz para aproveitar ao máximo a capacidade de carga restante.



"UNIDADE DE VOLTA" (ARMA)



実弾系 As armas têm uma grande quantidade de calor no momento do impacto, enquanto に、os sistemas de energia têm uma baixa quantidade de calor. Também granadas etc. Um tipo leve também está disponível.

CATEGORIA PEQUENO míssil

TEEWM-S602

18500C intervalo de disparo D

Peso S

Gama D

Consumo PT A

Capacidade

poder de ataque C

calor ao bater

D Preço unitário da munição

S

Missil pequeno equipamento inicial poder ofensivo é baixo desempenhará um papel importante

CATEGORIA PEQUENO míssil

KEEWM-S608

34000C intervalo de disparo E

Peso S.

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição C

<Força de Ataque> C

Calor na batida D

弾単価 S.

Missil pequeno com maior capacidade de munição. Ele pode disparar até 8 tiros continuamente, então dependendo de como você o usa, pode ser sua arma principal.

CATEGORIA PEQUENO míssil

(EEWM-S612

58800C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade de munição B

poder de ataque C

Calor na batida D

弾単価 S

Um pequeno míssil que pode ser disparado 12 vezes. Antíssima. Se você travar ao máximo e atirar, tudo seria impossível interceptar

CATEGORIA míssil NAPALM

(EEWM-NAP-02

64000C intervalo de disparo E

Peso A

Gama D.

Consumo PT A

VISÃO D

Poder de ataque E

Calor ao acertar S Preço unitário da bala

C

Um míssil Nabaum que incendeia o alvo. O calor continua a aumentar durante a queima.

CATEGORIA MULTI MÍSSEIS

ZWM-M24/1MU

69000C intervalo de disparo D

Peso C

Gama B.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque C

calor ao bater

C

弾単価

Um míssil com várias ogivas que se divide em quatro após o lançamento. Entre as armas do tipo míssil, o longo alcance também é atrativo.

CATEGORIA MÍSSEIS VERTICAIS

IEEWM-M444

76000C intervalo de tiro D

peso B

campo de tiro D

Consumo PT A

Capacidade de munição D

poder de ataque B

Calor na batida D

弾単価 B

Um míssil lançado verticalmente. Combinado com mísseis interligados, você pode desencadear ataques difíceis de evitar.

CATEGORIA míssil médio

CEEWM-M03

44000C intervalo de disparo D

Peso A

gama C

Consumo EN B

Capacidade de munição D

Poder de ataque A

calor ao bater

D.

弾単価 D

Um míssil de tamanho médio que desenha uma trajetória montanhosa. Você pode atacar através de obstáculos, mas nas proximidades. A desvantagem é que não atinge o inimigo

CATEGORIA míssil médio

ZWM-M55/6

53000C intervalo de disparo E

Peso C

gama C.

Consumo PT A

Capacidade

Poder de ataque A

Calor na batida D

弾単価 D

Um míssil de tamanho médio que pode ser disparado até 6 vezes. Mais pesado que o EWM-M03, é um pouco mais difícil de combinar com as peças leves

CATEGORIA míssil médio

ZWM-M24/1MI

87300C intervalo de disparo E

Peso B

Gama E.

Consumo EN A

Capacidade de munição D

poder de ataque B

Calor na batida C

D.

Dispara 4 mísseis de tamanho médio simultaneamente. ser Como o número de vezes que você pode atacar é pequeno As armas de reserva também devem estar preparadas

CATEGORIA MÍSSEIS DUPLOS

ZWM-LD2/1DA

43500C intervalo de disparo C

Peso C.

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição C

poder ofensivo C

Calor na batida D

preço unitário S

Lance simultaneamente dois pequenos mísseis que contornam a esquerda e a direita. Ele precisa ser usado em uma área ampla para aproveitar suas propriedades.

CATEGORIA TORPEDO DE TERRA

ZWM-GT/00

64000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição E

poder de ataque C

Valor de calor no preço unitário de hit D

B

Um torpedo terrestre que voa ao longo do solo. Se divide em 4 tiros perto de um inimigo. Massa. Também é bom que seja leve como um óleo

CATEGORIA MÍSTIL GRANDE

(E EWM-FIN-B00

196500C intervalo de disparo E

peso E

Gama E.

Consumo EN C

Capacidade de munição E

poderes de ataque S

VISÃO SOLIDA

calor ao bater

Preço unitário da bala S

MI super grande com tremendo poder de ataque. Ciclo. Se você ganhar, você quase vai ganhar, mas Cadência lenta de tiro e baixa taxa de acerto

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

ZWR-S/60

22200C intervalo de disparo

Peso S.

B Alcance S

Consumo EN S

Capacidade de munição C

poder de ataque B

Calor na batida D

preço unitário S

Boca pequena com excelente alcance e poder de fogo rápido. Também é leve, por isso pode ser usado como uma arma de reserva. Adequado para vestir.

CATEGORIA FOGUETE TRIPLO

CE EWR-M60

46000C intervalo de disparo C

peso B

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição B

poder de ataque C

VISÃO SOLIDA

Calor na batida E

preço unitário S

Dispara 3 pequenos foguetes simultaneamente. fazer Poder considerável se todas as balas acertarem. Então, eu quero usá-lo em combate de curta distância

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

ZWR-M/30

39000C intervalo de disparo C

Peso S

Gamas

Consumo EN S

Capacidade de munição C

poder de ataque A

calor ao bater

C preço unitário da bala B

Um foguete de tamanho médio, leve e com poder de ataque porta. Inferior ao ZWR-S/60 em capacidade de munição. Portanto, quero usá-lo corretamente, dependendo da situação

ICE EWR-M40

48000C Intervalo de disparo C

Peso B

Gamas

Consumo EN S

Capacidade

Poder de ataque A

Calor ao acertar Número

Preço unitário

máximo de fechaduras

Consumo ao disparar EN

Auto-recuo quando disparado

Um foguete de tamanho médio com maior capacidade de munição. No entanto, o peso também está aumentando por isso não é fácil de manusear.

(EEWR-L24

27800C Intervalo de tiro

Peso C

C Alcance de tiro S

Consumo EN S

Capacidade

D VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar A Preço unitário da bala Número

máximo de fechaduras

Consumo na hora do disparo PT

Auto-recuo quando disparado

Um grande foguete que é poderoso e tem uma velocidade de baixa rápida fogo, como AC, durável

Uma arma perfeita para combater os inimigos

ZWR-R/POLVO

54000C Intervalo de disparo

Peso C

D Alcance S

Consumo EN S

Capacidade

D VISÃO SÓLIDA

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras

Consumo ao fotografar PT

Auto-recuo quando disparado

Bloqueio o alvo atingido por um determinado período de tempo

Um foguete ECM que o torna inutilizável. Arrozal

No entanto, não tem efeito fora do combate

KEEWC-CNG4000

38500C Intervalo de disparo B

Peso C

Calor ao acertar

Número máximo de fechaduras

Auto-recuo quando disparado

metralhadora de correia com tiro rápido,

Há muitos, quadriláteros e pernas de lanque,

É um armamento padrão para a aeronave

CATEGORIA ARMA DE CORRENTE

ZWC-CN/500

46000C Intervalo de tiro S

Peso A

Alcance de tiro D

Consumo EN S

Capacidade

Poder de ataque E

Calor ao acertar E Preço unitário da bala D

Número máximo de fechaduras

Consumo na hora do disparo PT

Auto-recuo quando disparado

Uma arma de corrente leve. O poder de ataque e a capacidade de munição também são reduzidos, mas a vida útil ao meio do tempo aumentou, lentamente

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

ZWC-LQ/2552

78500C Intervalo de disparo

Peso D

D Alcance S

Consumo EN B

Capacidade

Poder de ataque S

Calor na batida D

Número máximo de fechaduras D

Consumo ao fotografar PT

Auto-recuo quando disparado B

Tem desempenho básico bem equilibrado

canhão laser o único inconveniente é

E muito consumo de EN na hora do lançamento

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

EWC-GN44-AC

86200C Intervalo de disparo E

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Capacidade

Poder de ataque S

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Auto-recuo ao disparar E

Um lançador de granadas com poder de ataque esmagador. A quantidade de calor ao bater e a a e e adequada para ser chamada de trunfo na batalha contra AC

(EEWC-GN-81

Intervalo de disparo de 9700C

Peso E

Alcance Consumido ENS

acessórios

Calor ao bater

Número máximo de bloqueios Consumo durante D-fire PT

Auto-recuo ao disparar E

lançador de granadas leve

O poder ofensivo não é muito rápido do

Não mas a adição de carregamento de munição da

CATEGORIA CANHÃO DE PLASMA

ZWC-IR/FLUX

114200C Intervalo de disparo E

Peso D

Gama D

Consumo EN D

Número de balas D

Poder de ataque S

Calor ao atingir o

Preço unitário da bala D

bloqueio máximo Número D Consumo ao disparar

EN Auto-recuo ao disparar D

Um poderoso canhão de plasma. Mas

Considere o intervalo de tiro e a quantidade de calor no momento do golpe

E EWC-GN44-AC é melhor.

CATEGORIA PISTOLA LINEAR

ZWC-LNT/250

58000C Intervalo de disparo E

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Número de balas D

Poder de ataque E

Calor ao acertar E Preço unitário da bala Número

máximo de fechaduras D Consumo no momento do disparo PT

Auto-recuo quando disparado C

Uma arma linear que dispara simultaneamente 16

balas espalhadas em alta velocidade. O poder de ataque de um golpe direto é comparável ao de uma granada

CATEGORIA DE CANHÃO DE PULSO

CEEWC-XP0808

82200C Intervalo de disparo A

Peso C

Gama B

Consumo EN C

Capacidade

Poder de ataque B

Calor a preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Auto-recuo quando disparado A

Palski se destaca no equilíbrio geral

Canhone. Consumo moderado de EN ao disparar

E é compatível com qualquer aeronave.

ZWC-XP02/QL

105000C Intervalo de disparo A

Peso C

Dia de consumo da faixa B

Capacidade de munição A

Calor ao bater

Número máximo de bloqueios Consumo durante o disparo PT EN A

Auto-recuo quando disparado A

canhão de pulso tipo luz

E tem a o poder de ataque reduzido, a munição

É ainda mais fácil de usar

CATEGORIA MULTI MÍSSEIS

(EEWX-BAL4

122000C Intervalo de disparo

Peso E

C Alcance C

Consumo EN B

Munição

poder de ataque C

Calor ao bater

C Preço unitário

Número máximo de

D Consumo ao disparar EN

fechaduras Auto-recuo ao disparar

Equipado em ambos os ombros para disparar simultaneamente

3 dois mísseis com múltiplas ogivas. Seus pontos fortes

são poder de ataque instantâneo e alta precisão

CATEGORIA MÍSSEIS VERTICAIS

TEEWX-VLS241

94500C Intervalo de disparo E

Peso E

Gama D

Consumo EN C

Capacidade

E VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar C Preço unitário da bala D

bloqueio máximo número

Consumo no momento do disparo PT

Auto-recuo quando disparado

Um míssil multi-ogiva de lançamento vertical. Acima

Um grande número de mísseis atacam do céu

Portanto, é muito difícil evitar

CATEGORIA DE MÍSSEIS DE PERSEGUIÇÃO

ZWX-IV/PURSUIT

155000C Intervalo de disparo E

Peso E

Faixa B

Consumo EN B

Capacidade

E VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar

E preço unitário

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar PT

Auto-recuo quando disparado

Um contêiner de míssil que se divide em 12 tiros

Fogo na. deixe o recipiente bater

tem o poder de 12 tiros

ZWX-F04/ORBIT

138000C Lançamento

Peso E

Faixa C

Consumo EN B

Capacidade

E VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar Número

máximo de fechaduras

Auto-recuo quando disparado

Dispara até 6 armas de ataque

autônomo. É pesado e consome muito EN

Haverá oportunidades limitadas para ficar em

(EEWX-GCN77-4

eu ZWX-E90/MAC 90000

77700C

Intervalo de disparo S

Peso E

Intervalo de disparo E

Peso E

Gama D.

Consumo EN S

Gamas

Consumo EN E

Número de balas S

Poder de Ataque E

Número de balas D

Poder de Ataque S

Calor ao acertar

E preço unitário

S

Número máximo de fechaduras

Consumo ao disparar PT

D Auto-recuo ao disparar B

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

D

Auto-recuo E no lançamento

Canhões de corrente montados em ambos os ombros. Pode ser usado em tiroteios individuais com veículos fortemente blindados

Um canhão de plasma que dispara poderosas balas de energia. É pesado e tem um longo intervalo de tiro, o que o torna uma arma amaldiçoada.

UNIDADE TRASEIRA (RADAR)

Ao escolher um radar, o primeiro critério continua sendo o alcance do radar. Além disso, as oportunidades para a nova exibição furtiva ser útil são principalmente em batalhas, e não em missões

CATEGORIA T. ZRS-554/BWL

RADAR

12100C

Peso A

Distância de radar E

Consumo EN

Radar de equipamento inicial que é leve e consome menos EN. alcance do radar curto Mas não é muito inconveniente

CATEGORIA (E ERM-TE3000

RADAR

16900C

Peso S

Distância do radar D

Consumo PT A

SENSOR CORTER STANDARD ALTH

Um radar muito leve. Como um radar equipado no ombro, seu alcance de detecção é estreito, mas é melhor do que o embutido na cabeça

CATEGORIA ez ZRL-774/WH

RADAR

21000C

peso B

Distância de radar C

ENCS consumidos

Tem uma função de exibição de corpo vivo. Com tanto alcance de radar não é suficiente você não vai sentir isso

CATEGORIA BRLT-B10000

RADAR

28000 C

Peso C

Alcance do Radar

B-Consumo

radar com sensor furtivo
- O alcance do radar é suficiente, mas
Estou um pouco preocupado com o valor do custo EN

CATEGORIA BRS-B-OSPREY

RADAR

Peso E

Radar distância S

Consumo EN

Alcance de radar mais longo com todos os recursos adicionais para interceptação ou defesa ativo em missões

"UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

Existem poucos tipos, mas existem tipos em revistas. Ao equipar carregadores de munição real, quero ter certeza de que outros armamentos também são armas de munição sólida

REVISTA CATEGORIA GERAL [CE EM-AAT110

84000C

Peso D

D Consumo EN S

Carregador adicional que aumenta a capacidade de munição de todas as armas em 10% Mas, na realidade, 10% não faz muita diferença

CATEGORIA [EEM-SD120

REVISTA SOLID

67000C

Peso D

Consumo EN S

Aumenta a capacidade de munição de armas de munição real em 20%. Pode-se esperar que seja eficaz se a arma tiver um grande número de balas para começar

CATEGORIA EXM-DD02

REVISTA GERAL

100000C

peso E

Taxa de aumento de munição

S Consumo EN S

Aumenta a capacidade de munição para todas as armas em 30% em 60% Revistas adicionais para ambos os ombros Também tem o risco de reduzir os tipos de armas

"UNIDADE DE VOLTA (FIRMAÇÃO)

Ao usá-lo como arma, tornou-se possível escapar do lock-on do oponente, mas é inútil contra o radar que tem função de exibição furtiva. A sensação de fraqueza é megável

CATEGORIA ZXR-S/STEALTH

FURTIVIDADE

71000 C

peso E

Consumo EN E

Tempo efetivo S

É invisível ao radar e não e não será. sensor furtivo tem efeito no radar com bloqueio.

"ARM UNIT R (GUN)

Em "AC2", o parâmetro do poder calorífico foi aumentado, dando às armas curtas a vantagem do alto poder calorífico. Há também novas armas como granadas de mão

CATEGORIA

ZWG-RF/37

11100C intervalo de disparo B

CATEGORIA DE RIFLE

(E EWG-RF-M15

28500C intervalo de disparo A

RIFLE

CATEGORIA

CE EWG-RF-M35

47300C intervalo de disparo B

Faixa C. Consumo EN S

Numero de balas A SIGHT SOLIDA WS

Calor na batida D preço unitário D. Consumo EN ao disparar

Carabina Inicial. Vale o preço desempenho, mas ainda ataque A sensação de impotência é negativa

Faixa B- Consumo EN S

Numero de balas B VISÃO SOLIDA WS

Valor de calor no preço unitário de hit C

Um rifle com poder de ataque e cadência de tiro ligeiramente aumentados. Como a quantidade de calor também aumentou, você pode apontar para uma fuga remota se acertar continuamente

gama C. CARRIÇAS

calor ao bater preço unitário na mão C

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

É uma parte dedicada sem pontos fortes

CATEGORIA

(E EWG-RF-10LB

39900C intervalo de disparo A

peso B

gama C. Consumo EN S

Calor no preço unitário da bala hit E

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Possui alto poder de ataque entre fuzis. É adequado para uso em cenas em que você enfrenta muitos inimigos fracos.

CATEGORIA

ZWG-SRF/8

41000C intervalo de disparo C

peso B

Gamas Consumo EN S

Calor na batida D 彈單価 B.

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Sniper com o maior alcance rifle Velocidade de bala rápida, alcance médio a curto Se você atirar à distância, será difícil evitar

CATEGORIA DE RIFLE SNIPER

ZWF-S/NOITE

74000C intervalo de disparo E

Peso A

Alcance A Consumo EN A

Calor na batida E

Numero máximo de fechaduras D ENB consumido no engajamento

Sua que dispara balas de energia em alta velocidade Hiper Fuzil. Considerando a alta taxa de acertos Em outras palavras, pode-se dizer que o poder é suficiente

RIFLE DE SNIPER

CATEGORIA

(E EWG-SRF-9

56000 intervalo de disparo C

peso

Gamas Consumo EN S

Calor no acerto C Custo unitário do projétil B

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Caixa balanceada de desempenho Hiper Fuzil. Geral Excede ligeiramente ZWG-SRF/8

CATEGORIA

(E EWG-MGA2

38900C intervalo de disparo S

peso B

Gama D Consumo EN S

calor no preço unitário da bala E

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Uma metralhadora que dispara balas em alta velocidade Não é adequado para tiro de precisão, mas eficaz contra inimigos com baixa durabilidade ou inimigos em movimento rápido

CATEGORIA

ZWG-AR/K

51100C intervalo de disparo S

Peso A

Faixa D- Consumo EN S

calor ao bater E. 彈單価 S.

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

metralhadora leve. Ótimo para fogo rápido No entanto, como o número de balas é bastante pequeno. Eu quero ter muito cuidado com o corte

METRALHADORA

CATEGORIA

EWG-MGSAW

44500C intervalo de disparo S

peso B

Gama D. Consumo EN S

Calor na batida E preço unitário S.

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Massinga destaca-se em capacidade de munições hum. Se houver 1000 rodadas, é bastante Ele será capaz de lutar até mesmo em uma batalha de longo prazo

METRALHADORA

CATEGORIA

CEEWG-HG-S1

Intervalo de disparo de 17000 C A

11S

Gama D Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Uma arma pequena e leve. poder de ataque é Baixo, aproveite o poder de fogo rápido para aquecer O uso principal é mirar.

ARMA DE MÃO

CATEGORIA

(E EWG-HG-ART 31000C

intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D Consumo EN S

Calor na batida B preço unitário A.

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Uma arma que esquenta quando acerta. não Por ser sempre leve. você pode carregar sua arma favorita no ombro Equipe-o e use-o como uma ajuda.

CATEGORIA DE ARMA DE PÃO

ZWG-HG/111

36000C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D. Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário de hit C

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Uma arma que enfatiza o desempenho geral Além de leve, é um ataque em armas pequenas Excelente potência e calor

ARMA DE MÃO

CATEGORIA

EWG-BZ-B1100

43300C intervalo de disparo E

peso E

gama C. Consumo EN S

Calor na batida S preço unitário C

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

É pesado, mas tem alto poder de ataque. Bazuca. Como a velocidade da bala é lenta, de perto Eu quero atingi-lo à distância.

BAZUCA

CATEGORIA

ZWG-BZ/S55

intervalo de disparo de 50000C E

1100

Intervalo CENS E

calor ao bater S

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Bazuca maior poder de ataque e calor médio de tiro. poder O poder é indiscutível mas o site A precisão é baixa devido à área estreita

BAZUCA

ZWG-BZ/HYDRA

81000C intervalo de disparo D **Peso E**

gama C. Consumo EN S

capacidade de munição E poder de ataque D

AC2 AC2AA

Calor ao acertar **D preço unitário** **E.**

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Uma bazuca de difusão que se divide em 3 tiros após o lançamento. A desvantagem é que é pesado e o poder de ataque também é sacrificado.

(E EWG-GS970)

32000C intervalo de disparo C **Peso C.**

Faixa C. Consumo EN S

Munição Poder de ataque E

AC2 AC2AA

Calor na batida E Número **Preço unitário** **B.**

máximo de fechaduras D Consumo EN no lançamento

auto-recuo quando disparado

Uma espingarda que dispara 6 tiros espalhados. Se você acertar todas as balas de perto, pode esperar algum dano.

(E EWG-GSH8)

73000C intervalo de tiro **peso B**

D Alcance de tiro D Consumo EN S

Capacidade Poder de ataque E

D VISÃO SOLIDA

AC2 AC2AA

calor ao bater **Preço unitário de** **C.**

E bullet Número máximo de fechaduras D Consumo EN no disparo

auto-recuo quando disparado

Uma espingarda que dispara 8 tiros. Quando usado em combate corpo a corpo, exibe alta potência para seu peso.

(EEWG-XP1500)

45000C intervalo de disparo A **Peso S**

gama C. ENCs consumidos

potência de ataque E

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN A

auto-recuo quando disparado

Um rifle de pulso com alta cadência de tiro. Por ser a arma de braço direito mais leve, é adequada para aeronaves com carga útil pequena.

CATEGORIA **RIFLE DE PULSO**

ZWG-XP/400

68000 C intervalo de disparo B **Peso S**

gama C. Consumo EN C

Número de balas B poder de ataque D

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

Calor ao bater **Custo unitário da**

Número máximo de fechaduras munição E Consumo no disparo EN B

auto-recuo quando disparado

Tem melhor poder de ataque e capacidade de munição do que o EWG-XP1500. É atraente que o peso tenha aumentado apenas ligeiramente.

CATEGORIA **RIFLE DE LASER**

(EWG-XC213)

59000C intervalo de disparo **peso B**

B Alcance C consumo FIM

Munição C poder de ataque D

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

calor ao bater **E preço unitário**

Número máximo de bloqueios D ENC consumido ao disparar

auto-recuo quando disparado

Um rifle laser leve com um bom equilíbrio de desempenho. Não tem vantagens notáveis, mas não tem desvantagens e é fácil de manusear.

CATEGORIA **RIFLE DE LASER**

ZWG-XC/01

78000C intervalo de disparo C **Peso A**

gama C. Consumo EN E

Munição D poder de ataque C

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

calor ao bater **E.** **弾単価**

Número máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN D

auto-recuo quando disparado

Um rifle a laser que é uma versão leve do KARASAWA-MK2. Vamos equipar isso para aeronaves com uma pequena carga útil.

CATEGORIA **RIFLE DE LASER**

KARASAWA-MK2

99000C intervalo de tiro D **Peso E**

campo de tiro C Consumo FIM

Número de balas D poder de ataque S

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN D

auto-recuo quando disparado

Série AC com alto desempenho geral. Arma famosa. Capacidade de munição em troca de poder de ataque. Existem muitos, e eles estão ativos em todas as situações.

CATEGORIA **METRALHADORA DE ENERGIA**

ZWG-MG/ENE

77200C Espaçamento de Disparo S **Peso D**

Gama D Consumo PT A

Capacidade de Poder de ataque E

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

calor ao bater **E.** **弾単価**

bloqueio máximo. Número D Consumo na queima EN S

auto-recuo quando disparado

Uma metralhadora que dispara balas de energia. A usabilidade em si é boa, mas difícil de equipar devido ao seu peso.

CATEGORIA **ESPINGARDA DE PLÁSMIA**

ZWG-HC-IR/K99

120000C intervalo de disparo E **Peso C.**

Gama B Consumo EN E

Capacidade Poder de Ataque S

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

calor ao bater **Preço unitário**

Número máximo de fechaduras D ENE consumido quando disparado

auto-recuo quando disparado

Um rifle de plasma que enfatiza o poder. É relativamente leve, por isso é uma boa ideia equipá-lo como um trufo em aeronaves pesadas.

CATEGORIA **GRANADA DE MÃO**

(EEWG-HC-GN210)

85500C intervalo de disparo E **peso E**

Gamas Consumo EN S

Capacidade Poder de ataque S

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

calor ao bater **S.** **弾単価**

Número máximo de fechaduras E Consumo no lançamento EN D

auto-recuo quando disparado

Granada de arma do braço direito. Tem quase as mesmas características da armadura de embro, e a vantagem é que você pode atirar sem se segurar mesmo com um bipé.

CATEGORIA **FOGUETE DE MÃO**

(E EWG-HC-RAW)

45000C intervalo de disparo **Peso D**

B Alcance S Consumo EN S

Número de balas D poder de ataque S

ENERGIA DE VISÃO

AC2 AC2AA

Valor de calor no preço unitário de hit B **C**

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

auto-recuo quando disparado

Um foguete que você carrega no braço. Embora tenha poder ofensivo, não pode ser bloqueado, por isso é difícil usá-lo como arma principal.

CATEGORIA **MÍSSEIS DE MÃO**

(E EWG-HM-04)

70000C intervalo de disparo D **Peso D**

gama C. Consumo EN S

potência de ataque C

VISÃO SOLIDA

AC2 AC2AA

de calor no preço unitário de hit D **B.**

Número máximo de fechaduras Consumo EN ao disparar

auto-recuo quando disparado

Uma arma que dispara mísseis de alta velocidade. A velocidade da bala é rápida, mas o desempenho da orientação não é bom o suficiente.

CATEGORIA **LANÇA-CHAMAS**

(E EWG-FTG500)

68500C intervalo de disparo S **peso E**

Gama E. Consumo EN S

Número de balas S poder de ataque E

VISÃO SOLIDA

AC2 AC2AA

Valor de calor no preço unitário da bala C hit **S**

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar

EN Auto-recuo ao disparar

Lança-chamas para combate corpo a corpo. Devido à sua cadência de tiro extremamente alta, se você usá-lo perto de você, pode instantaneamente incendiar o inimigo.



UNIDADE DE L (LÂMINA)

Desempenho de fornecimento de energia durante o ataque S
Como os parâmetros do braço aumentaram,
Existe uma afinidade com a lâmina
É possível como armamento de reserva, armamento de força principal?
Considere usá-lo como um recipiente.

CATEGORIA EELS-2772

11000C

Peso S



Calor ao atacar E

Consumo EN S

Alcance da lâmina S

Poder de ataque E

Consumo ao atacar PT A Geração de calor durante o ataque D

Eficiência de uso B

Lâmina de barbear padrão. É leve e consome pouco EN, por isso tem desempenho suficiente para ser equipado como arma reserva

LÂMINA DE LASER

UNIDADE DE BRACO DE FAZENDA [7 (ESCUDO)]

CATEGORIA EELS-255S

13800C

Eficiência de uso S



Faixa efetiva C

PT defesa D forte anti-branco

na ativação ENS Geração de calor na ativação S

escudo mais barato. Não tem poder defensivo, mas pode ser usado por muito tempo porque prima pela eficiência de uso

ESCUDO DE ENERGIA

CATEGORIA (EELS-3443)

30000C

Peso S



Calor na batida E

Consumo PT A

Faixa de lâmina A

Poder de ataque E

durante o ataque ENS Geração de calor durante o ataque S

Eficiência de uso S

Lâmina de laser com excelente equilíbrio geral. Comparado ao ELS-2772, o poder de ataque é ligeiramente aumentado.

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA ZLS-400/SL

68000C

Peso A



Calor na batida S

Consumo EN C

Alcance da lâmina E

Poder de ataque C

ENE consumido ao atacar Calor gerado ao atacar D

E

Um tipo especial que emite ondas de energia. Pode ser usado da mesma forma que um foguete, mas consome mais EN ao atacar

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA (EES-777LAR)

34800 C Eficiência C

Peso A



Faixa efetiva C

Consumo PT A

PT Defesa C

Defesa de bala B

Consumo na ativação EN A

Geração de calor na ativação C

Consome menos EN quando ativado e tem um nível médio de defesa. Pode-se dizer que é uma escolha segura no escudo.

ESCUDO DE ENERGIA

CATEGORIA ZES-500/SU

45360C Eficiência de uso



Faixa efetiva S

PT defesa B

ENE consumido na ativação Valor calorífico na ativação

Consome muito EN quando ativado, mas um escudo com amplo alcance efetivo. Útil em situações em que você está cercado por vários inimigos

ESCUDO DE ENERGIA

CATEGORIA ZLS-T/100

38200C

pesa



Calor na batida E

Consumo EN A

Faixa de lâmina A

Poder de ataque C

Consumo durante o ataque EN B Geração de calor durante o ataque

B Eficiência de uso C

Uma lâmina com poder de ataque aprimorado. Conspicua. Não há desvantagens, e é leve, etc. É uma parte excelente.

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA (EELS-7880)

46000C

Peso C



Valor térmico B

Consumo EN D

Faixa de lâmina C

Poder de ataque S

Consumo ao atacar EN D Geração de calor ao atacar E

Eficiência de uso E

A lâmina mais poderosa. Zurro. O alcance é estreito e o intervalo de ataque é longo. Se acertar, é uma morte de um golpe.

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA LUAR

57700C

peso E



Calor na batida E

Consumo EN E

Faixa de lâmina A

Poder de ataque A

Consumo de ataque EN A

Geração de calor ao atacar B

Eficiência de uso B

Excelente poder de ataque e EN consumido ao atacar é corpo principal da lâmina. Se você quiser fazê-lo, esta será a decisão.

LÂMINA DE LASER

CATEGORIA ZES-99/ESPELHO

54000C Eficiência de uso D



Faixa Efetiva E Consumo EN C

PT Defesa SS

Consumo na ativação EN C Valor calorífico na ativação

Um escudo especializado em poder defensivo. Valido. O alcance é estreito, mas é útil se você se proteger. pode reduzir muito o

ESCUDO DE ENERGIA

ARMORED CORE EXTRA WORKS 4 "Armored Core Formula Front"

CA sem Corvo

Este "Formula Front" é um novo gênero de "simulação de personalização mecha" que é diferente da série AC anterior. A posição em que o jogador é colocado é o papel do gerente da equipe que dirige o piloto que opera a máquina de F1 no box, por assim dizer. A batalha AC que atrai o apoio entusiástico do povo O mundo da "Fórmula F" tem o brilho do esporte a motor. Ao contrário dos títulos anteriores em que Raven, um mercenário que manipula ACs como armas de combate, é o personagem principal, no Battle Grand Prix, esporte onde ACs não embarcados lutam entre si, a customização precisa da aeronave é a diferença entre vitória e derrota. Selecione peças, monte e equilibre velocidade e poder de ataque. A estrutura de tal aeronave

Mais do que a composição, é importante o ajuste da AI (inteligência artificial) que controla o AC. Observe como sua aeronave está lutando, determine o que é bom e o que é ruim e construa uma lógica que sempre escolha o melhor curso de ação. No topo da Fórmula F estão os arquitetos, que são altamente conhecedores e estrategicamente afiados, em vez daqueles com os físicos mais resistentes. Você pode repetir constantemente "análise e pesquisa" e dar xeque-mate na glória da vitória? Uma batalha silenciosa e quente que usa sua cabeça para competir abriu as portas do mundo AC para jogadores inteligentes.



Parâmetros diversos ajustado, o AI mais forte
Mirar em



ganhar ou perder para ficar mais forte
seja uma dica

FORNULATONT

Software para PlayStation 2 "Armored Core Formula Front" À venda em 3 de março de 2005 6.090 ienes

FORMULA FRONT
Integracional

2005 ¥2.800 Armored Core Formula Front International PSP the One.
Software PlayStation Portable Lançado em 17 de novembro de

* A tela e da versão PSP

"PEÇAS OPCIONAIS,

A programação de peças opcionais mudou pouco desde os dias do AC1, embora os nomes sejam diferentes. Necessário Depois de calcular cuidadosamente o número de slots
Eu quero equipá-lo

CATEGORIA

ESP-ENE-SCR

26000C

Número de espaços necessários 1 Reduz o dano recebido de armas de energia em 15%. SP-É padrão equipar com S/SCR como um conjunto



AC2/ACAA

CATEGORIA

ESP-BSI-LE

19600C

Número de slots necessários 2 Aumenta a estabilidade quando atingido. Se você estiver usando pernas leves, equipe-as. Você pode ficar tranquilo



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-ÇIR-K

41000C

Número de slots necessários 5 Aumenta a velocidade de giro. Certamente é importante, mas o problema é que requer muitos slots



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-BMALAD

9800C

Número necessário 1 de slots Adicione a função de exibição de mísseis ao radar. Se você estiver usando um radar montado na cabeça que não tenha esse recurso



AC2/ACAA

CATEGORIA

ESP-ENE-ACC

45000C

Número de slots 1 Aumenta a cadência de tiro das armas de energia. Sinta-se à vontade para usar, pois há poucos slots é atraente para ser utilizável



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-ECM-JAM

84000C

Número de espaços necessários 5 Desbloqueia mísseis inimigos em intervalos regulares. Será mais ativo na batalha do que nas missões



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-S/SCR

24200C Número de slots necessários 2



AC2/ACAA

Reduz o dano recebido de munição real em 15%. Um o importante que pode ser chamado de básico do básico opção

CATEGORIA

SP-BCNDR

32900C

Número de slots necessários 2 Aumentar a capacidade do capacitor adicionar defesa a opção seguida de prioridade. Eu quero estar preparado



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-AB/J

18800C

Número de espaços necessários 1 O recuo do disparo é reduzido diminuir. Importância porque apenas algumas armas têm recuo quando disparadas é uma parte baixa



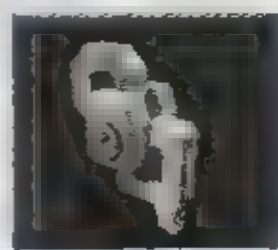
AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-BE++

5800C

Número de espaços necessários 6 Aumenta o poder das armas de energia. Requer um grande número de slots e pode ser equipado. O núcleo é limitado



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-BFS-LOSP

38500C

Número necessário de slots 2 Reduza o tempo de bloqueio. FCS e mísseis com alto número máximo de bloqueios. Se você quiser usar. Eu quero equipá-lo



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-E/ECONOMIZADOR

45000C

Número necessário de slots 5 Eficaz na redução do consumo de EN ao disparar armas de energia. Deve muitos slots difícil de usar



AC2/ACAA

CATEGORIA

SP-M/AUTO

18000C

Número de slots necessários 1 Dispara automaticamente mísseis que estão travados ao máximo. A dificuldade é que ele vai atirar mesmo que tenha uma parede na frente dele



AC2/ACAA

CATEGORIA

BLS

74000C



AC2/ACAA

Número de slots necessários 6 Poder de ataque da lâmina e poder de defesa do escudo. Melhorar para o número de slots necessários pouco efeito

CATEGORIA

SP-CBRK

37000C Número



AC2/ACAA

de slots necessários 2 Melhora o desempenho de frenagem das pernas mas As oportunidades de experimentar seus efeitos são raras. Eu não acho

CATEGORIA

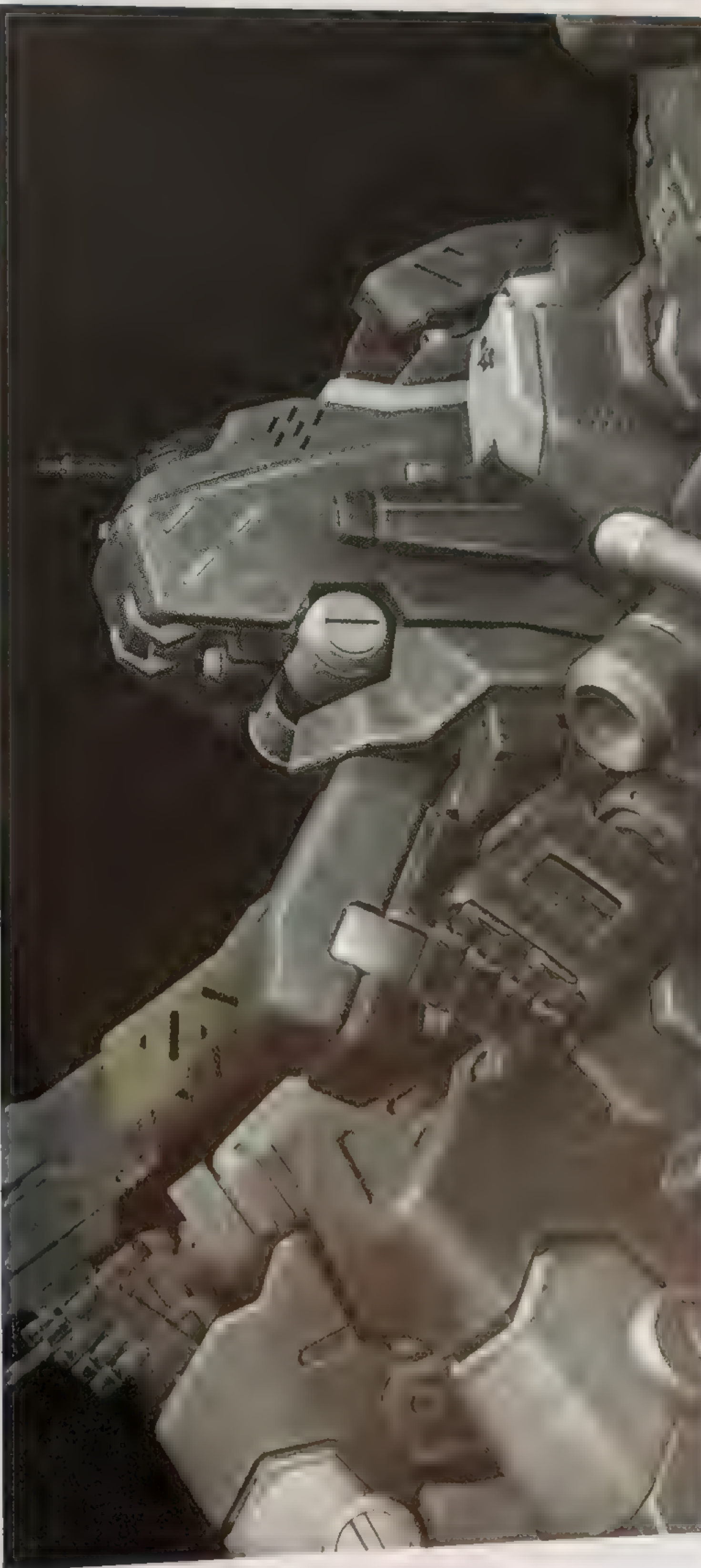
SP-VIECH

89000C



AC2/ACAA

Número de slots necessários 6 Aumente o bloqueio no local. Embora o número necessário de slots seja grande. Uma opção obrigatória para iniciantes.



PESSOAL ENTREVISTA Equipe do filme CG

A teoria evolutiva dos filmes em CG como o "rosto" da série AC

Qualidade incrível, ainda em desenvolvimento

A qualidade dos seus filmes em

CG é sempre surpreendente.

Suzuki: Basicamente, é uma divisão de trabalho para planos de fundo, efeitos, modelagem e assim por diante. Alguns deles estavam apenas fazendo efeitos de explosão o tempo todo. Cerca de 10 pessoas estão envolvidas em cada filme. Ainda não é o suficiente. Toda: Muitas vezes compartilhamos a responsabilidade de fazer um AC. Levaria mais de um mês para fazer isso por uma pessoa, então depois de criar o equilíbrio geral, as pernas dessa pessoa, os braços dessa pessoa, etc.

É assim que é difícil fazer um filme. Suzuki: Afinal, "o mecha deve parecer legal" é uma premissa importante, mas além disso, se você quiser adicionar uma sensação de densidade e a atmosfera do campo de batalha, os requisitos se tornam mais rígidos.

Toda: Por exemplo, mesmo que seja apenas uma cena de ruínas, em vez de colocar um prédio quebrado em uma placa completamente plana, colocá-lo em um terreno irregular aumentará a sensação de densidade. Graças a isso, recentemente as ordens para "destruir mais!"

Suzuki: Novos elementos sempre também são uma fonte de problemas. Nas batalhas de equipe em "AC3", no começo eu até disse: "Você pode me desculpar por ir um contra um?" (risos). O produtor disse: "Não posso desistir", então trabalhei muito para fazê-lo. Tadokoro: É porque estou fazendo isso com o sentimento de "vamos o mais longe que pudermos". Claro que tem um prazo, mas o resto é uma batalha comigo mesmo. Claro, às vezes você tem que se comprometer. Para a abertura de The Last Raven, eu queria fazer uma música chamada "AC que emerge da fumaça", mas não deu certo. Essa área será a próxima edição.

Toda: Não consigo parar de falar sobre isso. Sempre penso: "É hora de fazer uma pausa", mas não tenho tempo. Suzuki:

Algo como o comportamento do AC, como a inércia quando as peças da aeronave se movem, como "Vamos fazer o nosso melhor da próxima vez!" Tadokoro: Toda vez que vejo um filme em CG, acho que o filme que fiz ainda não é legal.



■ Takayuki Toda

Shuzo Tadokoro

Toshiyuki Suzuki

Um novo "algo" para andar no mundo AC Por outro lado, qual é a parte divertida de fazê-lo?

Suzuki: É muito divertido quando recebo um conceito antes da produção e imagino "É assim?" (risos). Mesmo que uma nova tecnologia seja introduzida, não será fácil se aumentar a quantidade de trabalho. Em vez disso, por exemplo, eu queria perguntar: "Como podemos fazer um humano que apareceu pela primeira vez em "Last Raven" se encaixar na visão de mundo?"

Pensar nisso é mais difícil, mas divertido. Tadokoro: Isso foi certamente interessante. Foi uma experiência nova ter um ator de movimento interpretando os movimentos, e também pensei em como incorporar isso ao vídeo. Toda: Placas e outros itens pequenos também são eficazes para criar uma sensação de escala. Mas não condiz com a realidade tal como ela é. Nesse sentido, a aparência do homem é um avanço em termos de expressão de escala.

Bem, parece que haverá novos testes a partir de agora. ei. Havia animais?

Suzuki: Bom. Não quero estar no comando (risos). Tadokoro: Eu gostaria de enfrentar mais desafios para que as pessoas digam: "Quando você pensa em filmes CG, AC!"

Toshiyuki Suzuki

● Toshiyuki Suzuki / Diretor da Seção CG do Departamento de Desenvolvimento. Desde "Project Phantasma", ele está encarregado de filmes em CG, com foco na série "AC3".

Shuzo Tadokoro

● Shuzo Tadokoro/Departamento de Desenvolvimento Seção CG Sênior. Depois de trabalhar como modelo de filme para "AC3", o filme CG para "Last Raven" supervisionar em geral.

Takayuki Toda

● Takayuki Toda/Seção CG do Departamento de Desenvolvimento. De "AC3" a "Last Raven", participei principalmente no fundo do filme. Também lidamos com materiais promocionais, como cartazes.

CHAPTER 03



NÚCLEO BLINDADO 3

HISTÓRIA.....

Em um mundo onde tudo é controlado, seu nome é Raven, um mercenário de aço.

Uma enorme cidade-abrigo chamada "Layered" foi construída como uma "arca" para a sobrevivência humana em antecipação a uma catástrofe que ocorreria em escala planetária. Os poucos seres humanos que conseguiram sobreviver devido às camadas confiaram todas as funções de gerenciamento da cidade e trabalho de limpeza do solo a AIs chamados de "administradores" e continuaram suas vidas diárias. Acostumado a ter tudo sob controle, sob o patrocínio de um administrador, o povo gozou da prosperidade prometida e deu continuidade ao seu planejado desenvolvimento. Centenas de anos após o desastre, várias empresas surgiram na cidade subterrânea, e até conflitos começaram, mas parece que até isso faz parte da harmonia pré-estabelecida dos administradores. A única exceção a essa sociedade controlada era a entidade conhecida como Raven, que atua como um impedimento para direcionar conflitos em larga escala entre empresas

Uma existência livre



NOVO SISTEMA

Apresentando um novo tipo de CORE

Os núcleos em "Armored Core 3" são classificados em dois tipos de acordo com as habilidades especiais que possuem. Um deles é o "Overd Boost Type", que possui um booster embutido que apareceu na série anterior, permitindo uma aceleração explosiva. O outro é o "Exceed Orbit Type", que dispara pequenas armas autônomas que atacam automaticamente o inimigo.



Qual habilidade você deseja na montagem AC é o primeiro critério de seleção.

← A partir deste trabalho, agora é possível fazer uma surtida mesmo com um AC acima do peso. No entanto, as penalidades são impostas

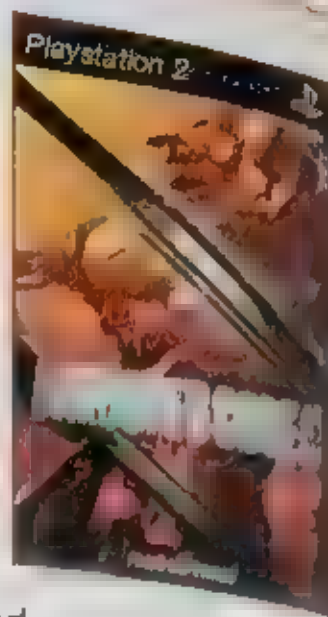
Pode usar alas para lutar juntos

Neste trabalho, dependendo da missão, você pode ter um ala acompanhando, o que será de grande ajuda para completar sua missão recompensa, e existem vários tipos, desde aeronaves e MT até AC. Por outro lado, se a missão for cumprida sem acompanhamento de um ala,



a verba para contratação de um ala, a verba será dada ao jogador como recompensa adicional dado a

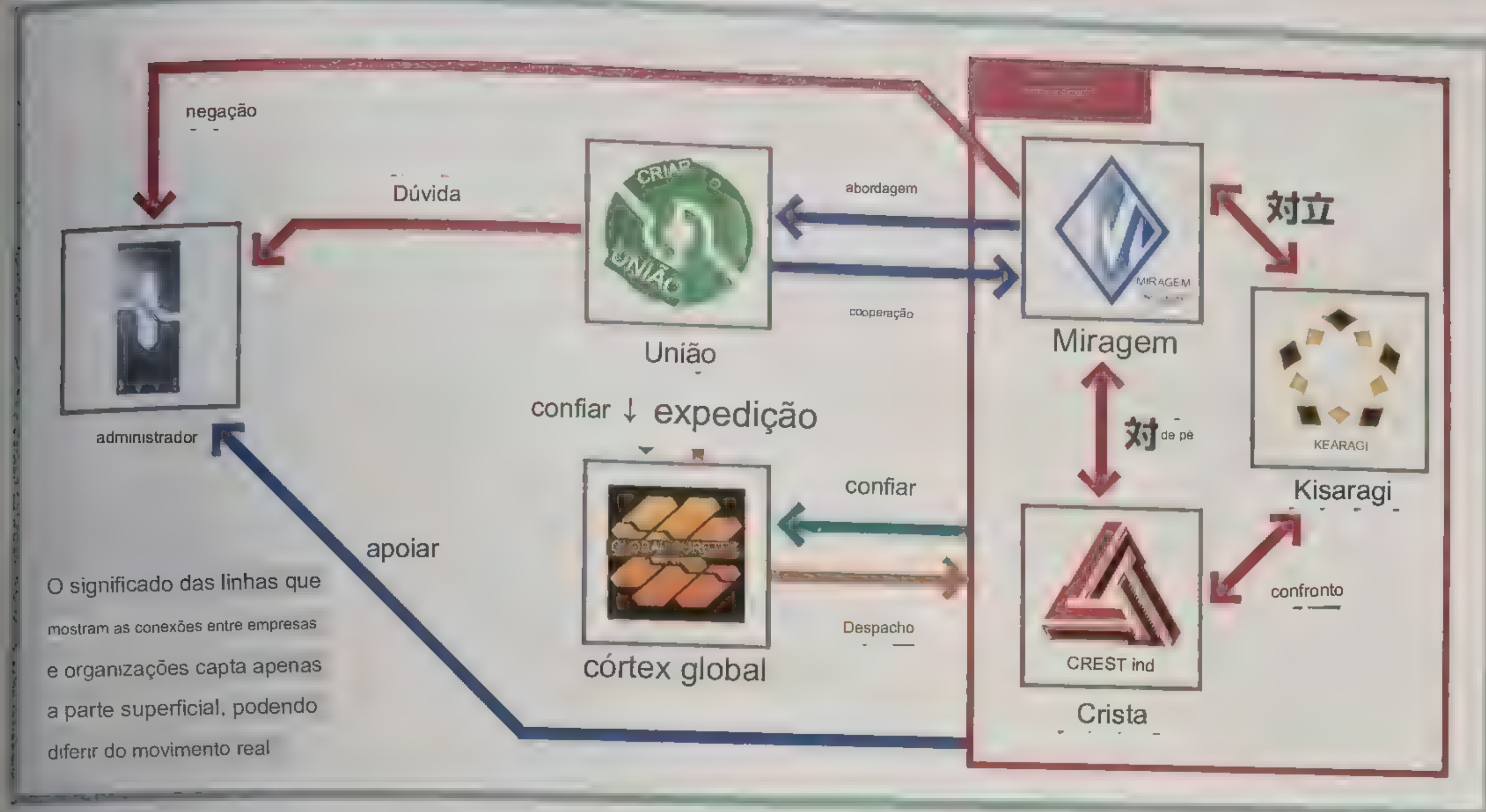
← Aprove o excelente classificador AC. Se você o contratar para fazer o papel de



Software Armored
Core 3 para PlayStation 2 À venda
em 4 de abril de 2002

¥3 150

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 6 de novembro de 2003)



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

administrador

Uma inteligência artificial que gerencia a cidade subterrânea de Layered, onde vivem os humanos, e não apenas o funcionamento das funções da cidade, mas também tudo o que acontece dentro de Layered. Existem camadas de 1 a 4, e cada camada é dividida em distritos, como áreas urbanas e áreas industriais. Os administradores existem no núcleo, que fica mais abaixo na 4ª camada. O administrador acompanha todos os movimentos da humanidade através da criação de uma enorme rede em todo o mundo.

Crista

CREST ind.

Empresa de peças AC. Seu tamanho perde apenas para o Mirage. Ela fabrica todos os tipos de peças relacionadas à CA, mas, em particular, realiza a fabricação principal do tipo Exceed Orbit. Ele visa expandir sua influência na cidade subterrânea, mas difere muito do Mirage porque reconhece os administradores como "o sistema ideal para manter a ordem". Por afirmar o atual sistema de controle por administradores, é fortemente cauteloso com o Mirage.

União

UNIÃO

sociedade secreta. Foi lançado por um grupo de intelectuais que questionou o estado atual das cidades subterrâneas onde os administradores mandam em tudo. Também há rumores de que está trabalhando como uma organização subordinada do Mirage devido ao seu entendimento compartilhado do Administrador. Ele não tem intenção de tomar o poder na cidade subterrânea, e acredita que as situações anormais que têm ocorrido com frequência nos últimos anos se devem ao fato de o gerente começar a descontrolar-se, por isso afirma que o gerente está louco. Estamos planejando eliminá-lo.

Miragem

MIRAGEM

Uma empresa com o maior poder na cidade subterrânea Layered. Desenvolvemos e fabricamos todos os tipos de peças relacionadas a AC, desde peças principais até peças opcionais. Além disso, todos os núcleos do tipo overboost são fabricados pela Mirage. Ao fugir do controle do gerente, ele almeja expandir ainda mais seu poder na cidade subterrânea, almejando o cargo de governante, mas também teme o poder do gerente. Portanto, na superfície, eles não agem de forma conspícua.

Kisaragi

Kisaragi

Uma das empresas de peças AC. Sua escala é pequena em comparação com Mirage e Crest. Originalmente, era um fabricante de computadores cujo principal negócio eram sistemas de rede. Mesmo agora, ele não se envolve na fabricação de partes do corpo ou armas pesadas para equipamentos de braço direito e fabrica principalmente FCS e radiadores. Além disso, ele seguiu seu próprio caminho, como o desenvolvimento de armas especiais, como uma lâmina para o braço direito e uma arma de arremesso para o braço esquerdo. Talvez pela diferença de escala como empresa, a consciência dos gestores também seja realista.

CÓRTEX GLOBAL

Uma organização mercenária que reúne profissionais de AC chamada "Raven". Parece que já foi administrado e operado por um gerente, mas agora é uma organização totalmente independente. Eles impõem testes como a destruição de pequenas unidades na forma de combate real, recrutam apenas aqueles que passam nos testes como Ravens e os despacham com base nos pedidos. O gerente da cidade subterrânea, não pertence ao poder de cada empresa. Muito permanece desconhecido sobre como a organização foi estabelecida.

MISSÕES

Dependendo da situação quando a missão é concluída, classificação de como passou a ser valorizado. Além disso, dependendo de como é realizada, Você também pode entrar na próxima missão.

PRIMEIRA MISSÃO

O primeiro passo como Raven começa com um teste da vida real.

Exame Raven - Pena Negra

Global Cortex /:: Como um

Drenecity:

teste que a Global Cortex Inc. impõe àqueles que aspiram a se tornar Ravens, é um verdadeiro teste de estilo de batalha. Se você conseguir derrotar o blindado pesado MT Scootum D, ou sobreviver por 15 minutos, você passará. Se você limpar cedo com boas notas, os reforços aparecerão, mas você não passará a menos que sejam eliminados. para o futuro

Se você quiser deixar uma boa impressão nos outros, certifique-se de que haverá um aumento. Além disso, nesta missão, um recém-chegado, Apple Louie, que também está mirando em Raven, será lançado em um AC Esperanza. Ele é um daqueles que aspira ser um Top Raven, então podemos nos encontrar na arena no futuro.

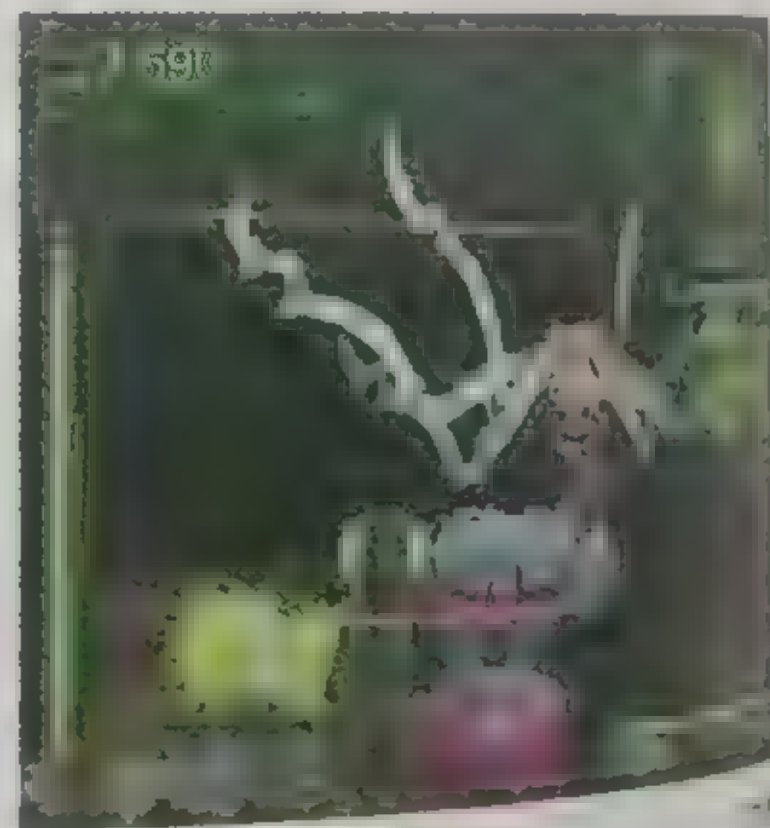
Centro de Pesquisa Crest

Lugren O Laboratório Central de Pesquisa de Crest está sendo atacado pelas forças Mirage e uma missão solicitando resgate imediato. Quando eles chegaram, o MT de Colehart, The Sun e o AC Night Flyer de Fragile, que haviam vindo em socorro antes, estavam em uma batalha difícil contra o MT especial D-C021-S. Aqui, mesmo que você destrua todos os inimigos ou retorne após um certo tempo, a missão será concluída. Entre os inimigos está uma unidade de trabalho não identificada e misteriosa AC, que é bastante difícil de derrotar, mas quanto mais você a derrotar, maior será sua reputação e mais recompensas você receberá

Pesquisa de esgoto -DOODLEBUG-

Kisaragi Esgoto Subterrâneo L9

Um aumento anormal no nível da água foi observado em uma vala de esgoto localizada sob a jurisdição de Kisaragi. Kisaragi despachou uma equipe de investigação, mas eles perderam o contato. Portanto, a Raven recebeu pedidos de investigação. Assim que Raven entrou no esgoto, uma miríade de criaturas parecidas com aranhas apareceu na frente dele. É uma arma biológica. Esta foi a causa do aumento anormal do nível da água. Opere os dois painéis de controle para abrir o portão que leva à sala dos fundos e destrua a arma biológica gigante aninhada lá para completar esta missão.



Uma arma viva semelhante a uma aranha gigante. É um adversário problemático com força física e força consideravelmente altas

Escolta de material - Importante - "MOON RAKER"

Crista Golfo de Abia

O helicóptero de transporte regular de Crest estava prestes a ser roubado por alguém, então ele foi forçado a derrubá-lo, mas pretende recuperar a cápsula de carga que caiu no mar. No entanto, parece que o lado que tentou roubar a cápsula ainda está mirando na cápsula, e a missão é servir de escolta para evitar que a cápsula seja roubada até o início dos

trabalhos de recuperação



Escolta da unidade de recuperação "CLOTHESLINE"

Crista Se você enviar uma

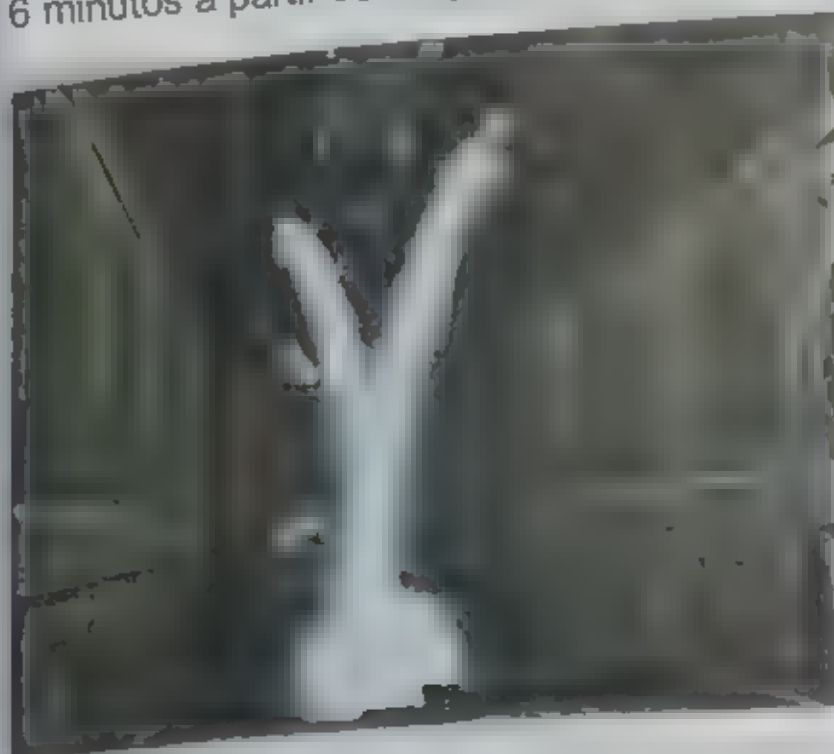
missão para proteger bens importantes recebidos do Marine Waste Facility Crest em pouco tempo, receberá uma solicitação para coletá-lo como está. O helicóptero que estava a caminho para recuperar a cápsula de transporte foi atacado e caiu, então você terá que proteger a unidade até que os reforços cheguem. Dessa forma, você entrará em uma missão contida e se conseguir o alvo da escolta por menos de 3

Pesquisa de navio

encalhado Mirage

navio encalhado

Um navio de pesquisa militar de propriedade do Mirage permanece encalhado. A missão é entrar nela, recolher a cápsula na parte mais profunda, e voltar. Cerca de 3 minutos depois de entrar no navio, o navio não resistiu à pressão da água e começou a inundar, pelo que teve de ser devolvido cerca de 6 minutos a partir desse ponto. Porém, desde que você não se perca dentro



da nave, as únicas forças inimigas são os mecânicos de guarda dentro da nave, então não foi uma missão muito difícil.

•Durante a missão, você receberá relatórios de inundação dentro do navio, mas desde que não entre em pânico, não haverá problemas

Invasão da instalação Mirage - CALAMIDADE

União: Instituto Levito

Acontece que a localização do centro do gerente só está listada nos bancos de dados do Crest e do Mirage. Sua missão é se infiltrar nas instalações do Mirage e extrair informações do computador host do laboratório para obtê-las. Destranque a porta da sala do computador com uma chave de código obtida de outro computador espalhado pela instalação. Quando finalmente chegou a hora de cumprir a missão, Zain, controlado pelo Ranker AC Nocturne, apareceu.

Union Raid -FIREWORKS-

Crest....

// reserva natural

Um ataque surpresa na área de selva da reserva natural onde a União está sediada. A missão é destruir todas as cinco baterias de armas Growl G que eles instalaram. No entanto, o nevoeiro na selva torna muito difícil de ver. Enquanto isso, granadas da bateria são apontadas precisamente para nós, e furtivos MT Flukes com camuflagem óptica também atacam daqui e dali. Também aqui, você ganhou uma grande reputação como um Raven até agora, e se você descarregar a bateria em pouco tempo, você pode receber um pedido para uma missão contínua. Se você aceitar, participará da operação de diversão da unidade de defesa da base da União em Alpa Marsh.



↑ Trabalhar neste campo de visão é bastante difícil. Onde você deseja mirar apenas no alvo o mais rápido possível

ÚLTIMA MISSÃO

Eu sei quem é o gerente...
Agora é a hora de esmagá-lo.

Invasão Central -DIVISÃO ZERO-

União 7.

POMBA Central em Camadas

É um mistério por que o administrador começou a enlouquecer, mas agora que ele encontrou a localização de seu núcleo, não há escolha a não ser pará-lo, mesmo que isso signifique destruí-lo. A missão final é se infiltrar no núcleo e destruir os administradores mais profundos. AC de duas unidades de trabalho de peso médio e equipamentos pesados aparecendo no caminho. O médio está equipado com um rifle de energia e órbita, e o pesado está equipado com um rifle de granadas e um canhão de quarteto em ambos os ombros. Isso ocorre porque não podemos simplesmente deixar o administrador enlouquecer assim. No entanto, mesmo o computador do administrador é protegido por um escudo e não pode ser destruído. Corte o fornecimento de energia

medianas Na frente da sala do gerente do AC, duas unidades AC reais estão no caminho muito além. Embora seja uma aeronave que nem tem um nome único, suas capacidades de combate são de cada um. Não tenho escolha a não ser enfrenta-lo com todas as minhas forças



CORVOS

CA

Arcádia

 Às


O AC mais forte do ranking na cidade subterrânea em camadas. O ás que controla esta unidade é um humano aprimorado. Um rifle de precisão com alto poder de ataque e alcance de primeira classe, ele atrai nos oponentes um após o outro a longas distâncias. O canhão de granadas, que estilhaça os avioes inimigos com seu extraordinário poder de ataque, e a metralhadora, que mantém os inimigos afastados com seu tiro rapido, também são ameaças

AC

Interpid

 de NOME

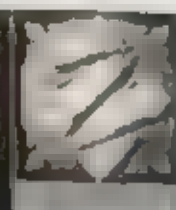

É um AC pesado com excelente durabilidade e defesa mas sua mobilidade também não é ruim. Equipado com um grande foguete que possui o maior poder de ataque e alcance bem como um canhão de torpedo terrestre, uma arma de arremesso e dois canhões de foguetes simultâneos. É realmente uma fortaleza ambulante

às vezes tornam-se companheiros para lutar juntos

ala. Além disso, devido ao novo sistema de "AC3", rankers na arena Também houve casos em que participou de missões como Claro, alguns aparecerão como inimigos como antes, mas...

AC

Zain

 Noturno


ficou em 5º lugar na categoria B
Classificador AC. R. Todos os pilotos de nível B são humanos reforçados, e ele não é exceção. A tática é ousada que fecha a distância e dispara espingardas por cima do inimigo. Preste atenção também ao canhão de foguete especial em seu ombro que dispara três balas de uma só vez, que são mais poderosas que pequenos mísseis

CA

Vulcão

 Estrasburgo


Munição na perna flutuante
Carrega um grande número de metralhadoras. Uma das características dos ACs rank E é que eles são equipados com armas com menor poder de ataque do que rank A, mas com mais balas. Como Raven, quero ter orgulho da minha precisão, não do número de balas. É um adversário que deve ser evitado de perto.

CA

Rouge

 Lip Hunter


Faz pouco tempo que ele se tornou um AC Ranker Raven, que foi adicionado ao ranking no meio do caminho, mas ele parece ter concluído todos os pedidos que recebeu e recebeu muitos elogios do cliente. Dito isso, é difícil dizer que ainda está no nível de proeza compatível com o equipamento de última geração. O prêmio em dinheiro é alto para sua habilidade, então ele é um oponente que você quer vencer com certeza

INIMIGOS

O objetivo final do "Armored

Core 3" é o "administrador" da inteligência artificial.

destruição de No estágio final, um AC não tripulado controlado pelo administrador fica no caminho. Será uma batalha dura de uma forma diferente do Ranker AC.

AC inimigo

Protege o administrador e elimina o inimigo por ordem do administrador. Uma determinada equipe de CA é chamada de "unidade real" que assume essa função. Deve ser derrotado para tirar o controle do administrador e obter a liberdade.

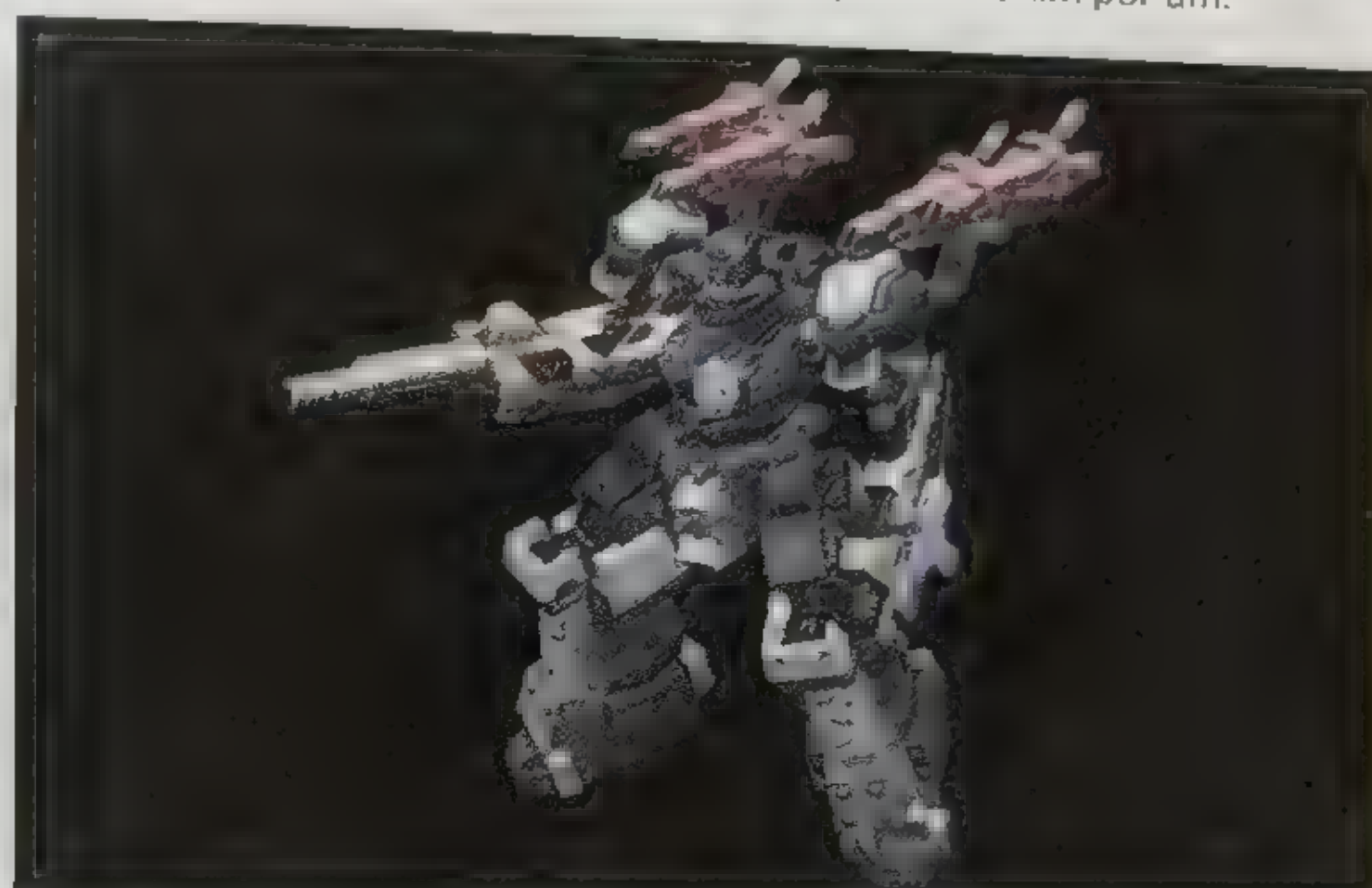
Um inimigo formidável sem nome apenas porque é uma "unidade operacional"

Alem de atacar as instalações de empresas hostis sob o comando do administrador, também desempenha o papel de escoltar o administrador no centro profundo da cidade subterrânea (consulte "Invasão Central" → P.083). Em particular, as duas unidades AC que protegem o administrador são altamente capazes. Peso médio manobrável

Uma combinação de ataque de um avião (esquerda) e um avião pesado (abaixo) com alto poder de ataque é muito bom, e seria imprudente lidar com esses dois aviões ao mesmo tempo. Mesmo os Ravens mais habilidosos não podem ser derrotados sem quebrá-los um por um.

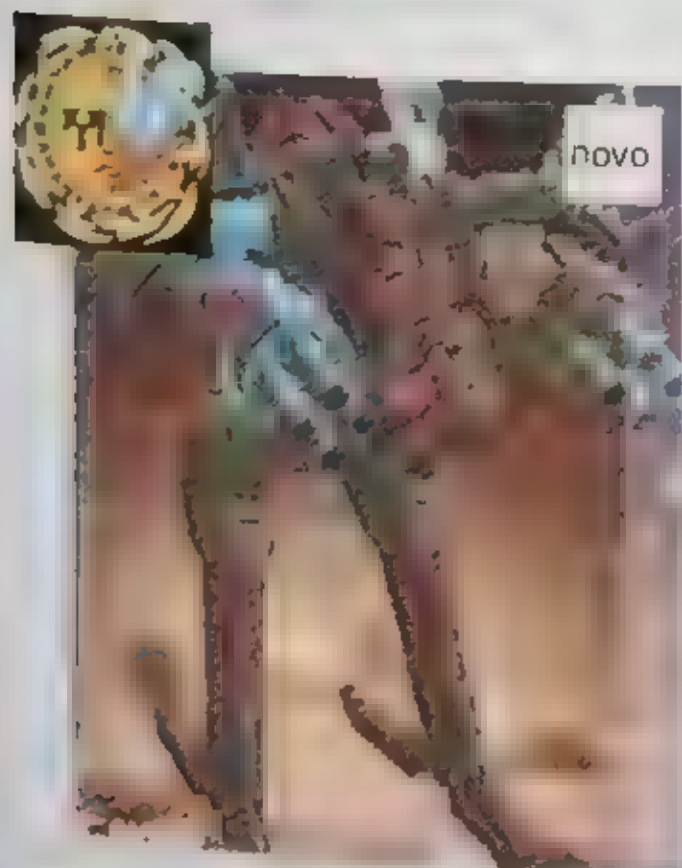


↑ Um AC distinto que usa pernas com baixa defesa, mas alta carga útil. Seu armamento é medíocre, mas se destaca no combate aéreo coberto pela mobilidade.



↑ Os canhões do quarteto equipados em ambos os ombros disparam 4 tiros de energia de uma só vez. Dispare uma bala de ghee. Fácil de se aproximar e atacar

CONSORT AC Eles são despachados juntos em resposta a pedidos e os fazem realizar missões difíceis. Esses colegas confiáveis aparecem em "AC3" e alguns deles têm peculiaridades.



Rouge
<Caçador de Lábios>



O Sol
<Colehart>

Colehart, que pertencia à unidade geral de MT de Crest.

Embora tenha muita experiência em combate, ele ainda é jovem como piloto AC, então seu nível é rank E.



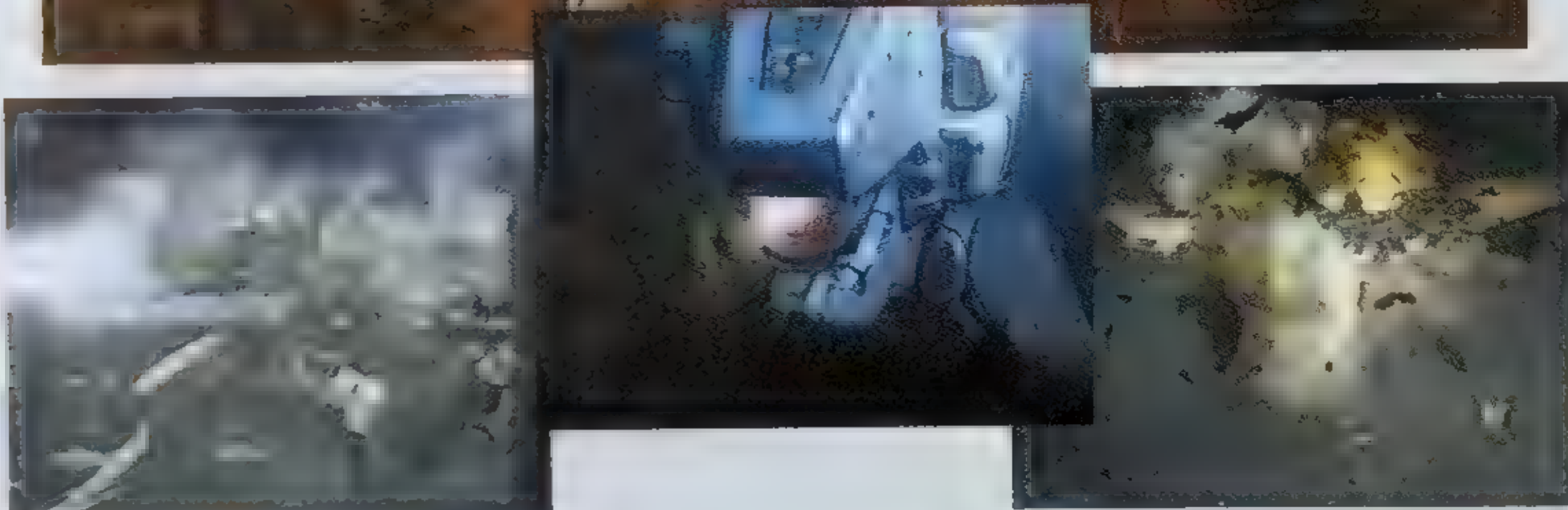
Os únicos que podem ser despachados com alas são

Algumas missões ou arenas extras permitem isso. A propósito, você pode escolher não apenas ACs, mas também helicópteros de batalha e outros mecha como seus alas. Uma tag match 2v2 AC será realizada na Arena Extra. Entre os alas que podem acompanhar a missão, há pilotos que trocam de aeronave no meio do caminho. Riphunter e Colehart são reconhecidos por suas habilidades e se tornam Ravens, mudando de MT para AC. Os dois Ravens também estão inscritos na arena e podem jogar um contra o outro. Além disso, o ala da missão também precisa de uma recompensa, e a quantia em dinheiro para um bom parceiro é muito maior.

LINHA SILENCIOSA

BLINDADO

NUCLEO 3



PLAYSTATION 2



Software Armored Core 3 Silent
Line PlayStation 2 Lançado em
4 de abril de 2002

3.150 réis

(PlayStation 2 a melhor versão lançada em 6 de novembro de 2003)

HISTÓRIA.....

É o que está além da área inexplorada "Linha Silenciosa" a esperança para o futuro, ou é a ruína ..

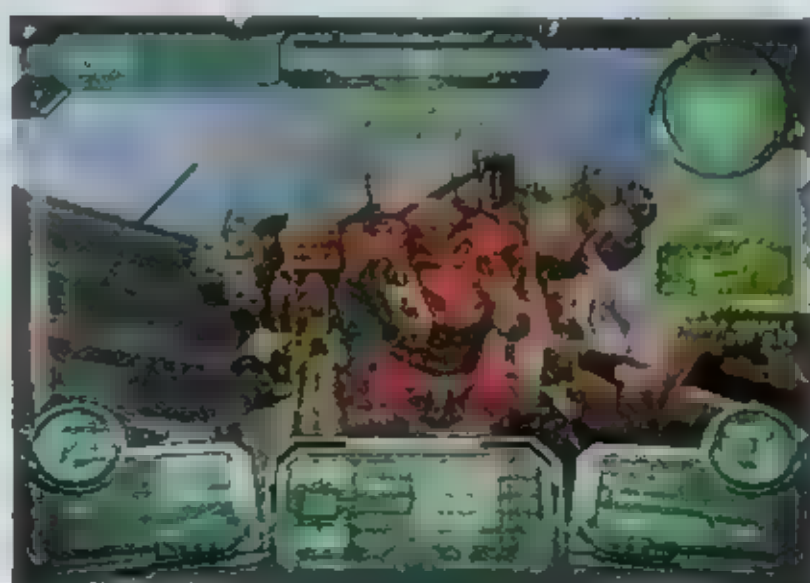
Vários séculos se passaram desde que a humanidade se mudou para a cidade subterrânea de Layered. A inteligência artificial que controlava a cidade subterrânea foi destruída por um único Raven, e a humanidade começou a retornar à superfície. No terreno, os projetos de desenvolvimento são defendidos por alianças empresariais e, aos poucos, a vida no terreno começa a ser construída. Alguns anos depois, uma enorme cratera é descoberta em uma área inexplorada. A existência de uma inteligência artificial que deveria ter sido destruída é sentida, e sua existência atua como uma misteriosa linha de defesa que impede o desenvolvimento da humanidade, a "Linha Silenciosa", impedindo até mesmo a força militar mais poderosa de entrar nela. Por outro lado, embora apresente rápida recuperação, o desenvolvimento do terreno apresenta a aparência de um conflito de interesses. Mais uma vez, a humanidade estava em perigo de caos.

NOVO SISTEMA

perspectiva da cabine

Sensação de operação que muda muito

Um dos novos elementos adicionados desta vez é a visão do cockpit, que era um elemento secreto em "Armored Core 3". Esteja ciente de que dependendo de qual perna você escolher para sua fuselagem AC, será diferente. Se você usar um tipo de tanque, ele ficará em uma posição



muito baixa, portanto, se não aumentar um pouco, será difícil entender os arredores. なのだ。

← Uma visão do cockpit que permite sentir a aproximação do inimigo mais perto. O impacto que isso tem em como você luta não é pequeno

treinamento de IA

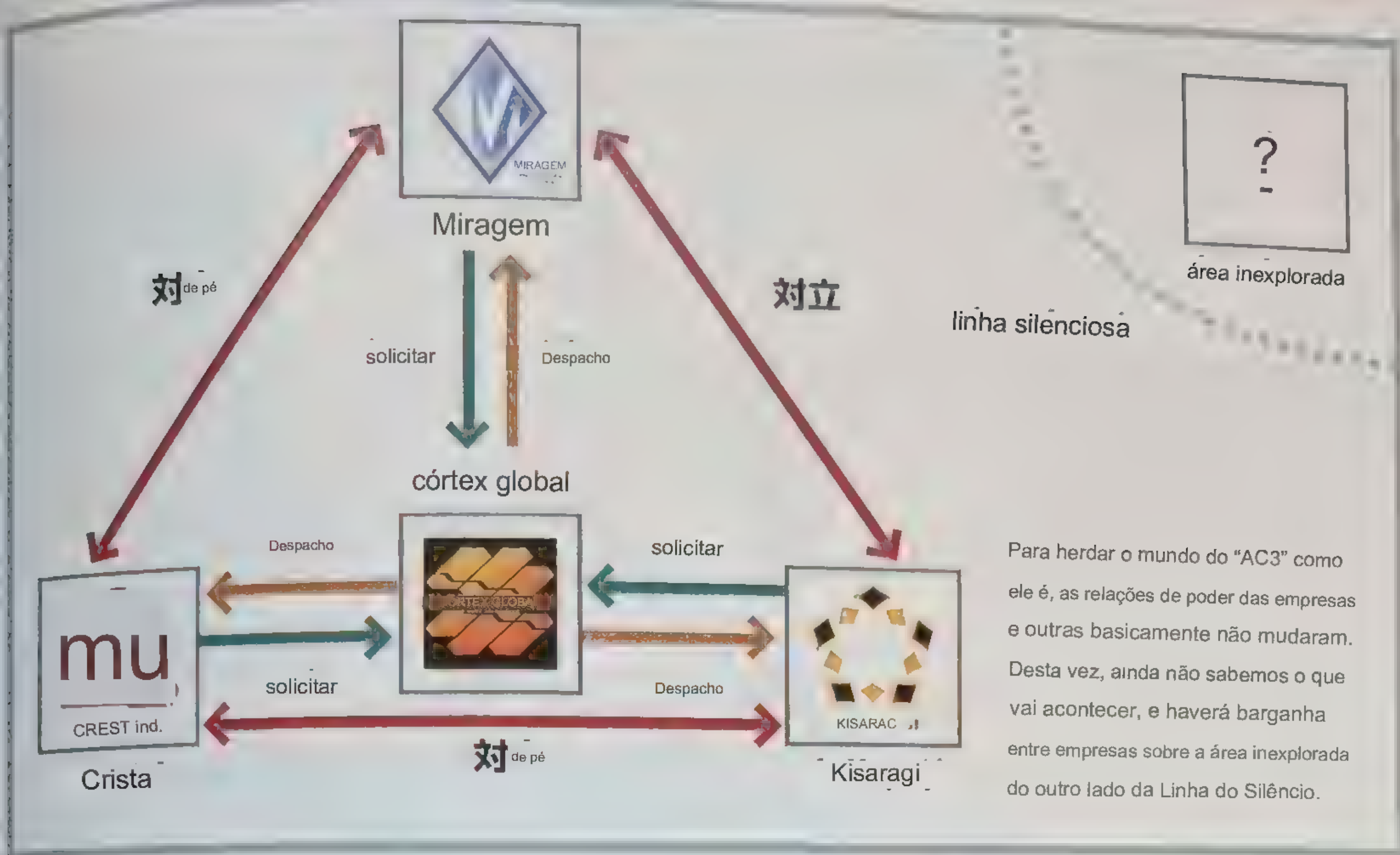
Crie um alter ego e desafie a arena de IA

"Sistema AI" adicionado a partir deste trabalho. Depois de registrar o AI na aeronave montada, você pode aprender seu próprio estilo de luta despachando-o para a arena. Os jogadores também podem crescer com os pontos de "pontos de experiência" ganhos na arena. A aeronave AI levantada pode ser usada para selecionar alas e no modo



Versus. A IA fica mais inteligente quanto mais luta contra ACs de alto escalão.

← Uma unidade AI pode ser registrada em um dado salvo. Como será o meu eu adulto?



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Miragem

MIRAGÊM

A maior empresa AC na cidade subterrânea. Cooperou com a União para derrubar os administradores que governavam a Cidade Subterrânea. Atualmente, tem a voz mais forte dentro da aliança corporativa que promove o desenvolvimento da terra. Também planeja expandir para Silent Line

Crista

CREST ind.

Na cidade subterrânea, ele estava do lado do gerente. Parece que enquanto outras empresas avançam com seus avanços na superfície, elas planejam obter informações técnicas do velho mundo e usar esse poder para se tornar uma pessoa poderosa no mundo subterrâneo. Além disso, ele também se dedica a sabotar outras empresas.

Kisaragi

Kisaragi

A empresa é a menor das três grandes empresas. Evite gastar poder em disputas corporativas e use o Raven para combater a interferência de outras corporações. Ele está entusiasmado com a criação de novos negócios, como a construção de instalações de geração de energia e o desenvolvimento de armas biológicas

CÓRTEX GLOBAL

Uma organização em rede que opera o sistema mercenário. Ele faz a mediação das solicitações das empresas aos corvos registrados, mas mantém a neutralidade sem endossar nenhum poder em particular. Na segunda metade da história, embarcamos em uma pesquisa de áreas inexploradas



MISSÕES

O sistema de avaliação de missão introduzido em "AC3" não é apenas uma missão desta vez, mas o conteúdo da missão levará à avaliação de Raven.

PRIMEIRA MISSÃO

é apenas um pedido normal
Começou.....

Destruição de Intrusos -TACIT CLEANER-

Crest: HA FORTRESS NK-432 Um

engenheiro envolvido na construção das instalações militares de Crest recusou-se a viver isolado para proteger os segredos militares, causou uma rebelião e barricou-se dentro da base. Isso deve ser descartado. Este trabalho não começa com o exame Raven, mas desde o início você realizará missões como um Raven normal. Dito isto, não é um trabalho tão difícil, e até mesmo um Raven novato pode fazê-lo. Se você é um veterano, quer mostrar seu trabalho de uma forma que as pessoas pensem que você é bom.

:Mirage:: /// SATÉLITE ESPACIAL :

Sua missão é parar à força o canhão do satélite que começou a ficar fora de controle. Tudo o que você precisa fazer é ir até a parte mais profunda do canhão e destruir o amplificador de energia, mas o AC inimigo está no seu caminho. 3832 0229 Você deve

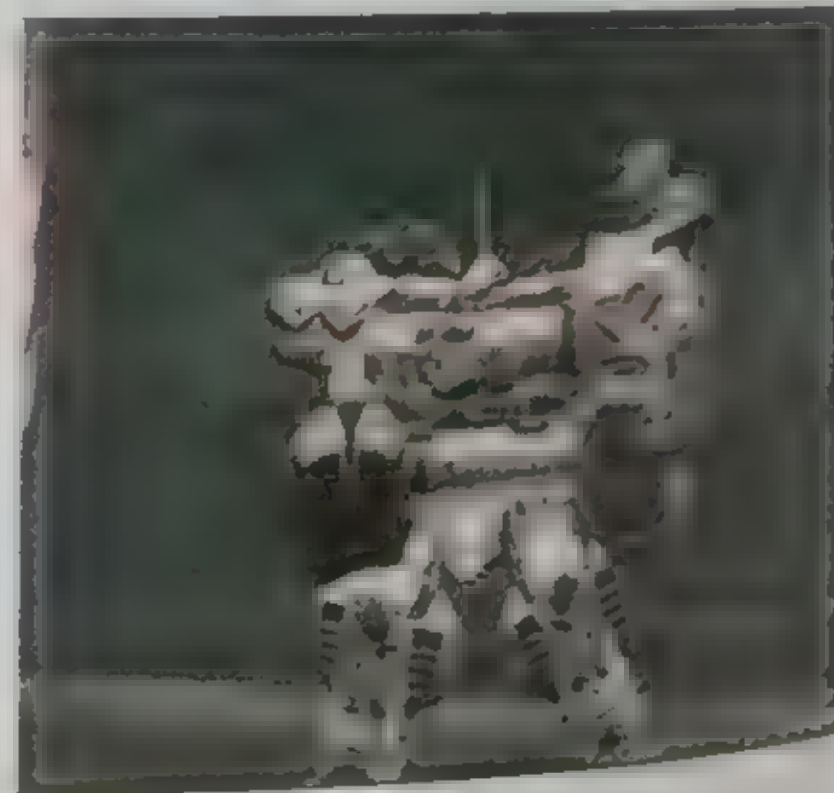


↑ Equipado com peças furtivas que anulam o bloqueio AC inimigo que aparece na interferência.

completar esta em 5 minutos enquanto enfrenta um AC controlado por um humano aprimorado não.

Kisaragi:::CENTRAL DE ENERGIA.

A instalação de geração de energia que Kisaragi acabara de construir pegou fogo. Ativando Os sprinklers em cada sala devem ser ativados o ar-condicionado, abrindo o anteparo e manualmente após o computador de controle para evitar o colapso do sistema. Como o trabalho será em altas temperaturas, deveria ter sido uma missão bastante fácil se o AC tivesse um radiador que impedisse o descontrole térmico. No entanto, com o surgimento de um AC especial que esperava no final, a situação mudou completamente. O poder de fogo esmagador exclusivo da classe pesada o torna um oponente que não pode ser combatido de frente.



↑ O AC especial que estava esperando na saída é um equipamento pesado e seu movimento é lento, mas seu poder de fogo é poderoso

ÚLTIMA MISSÃO

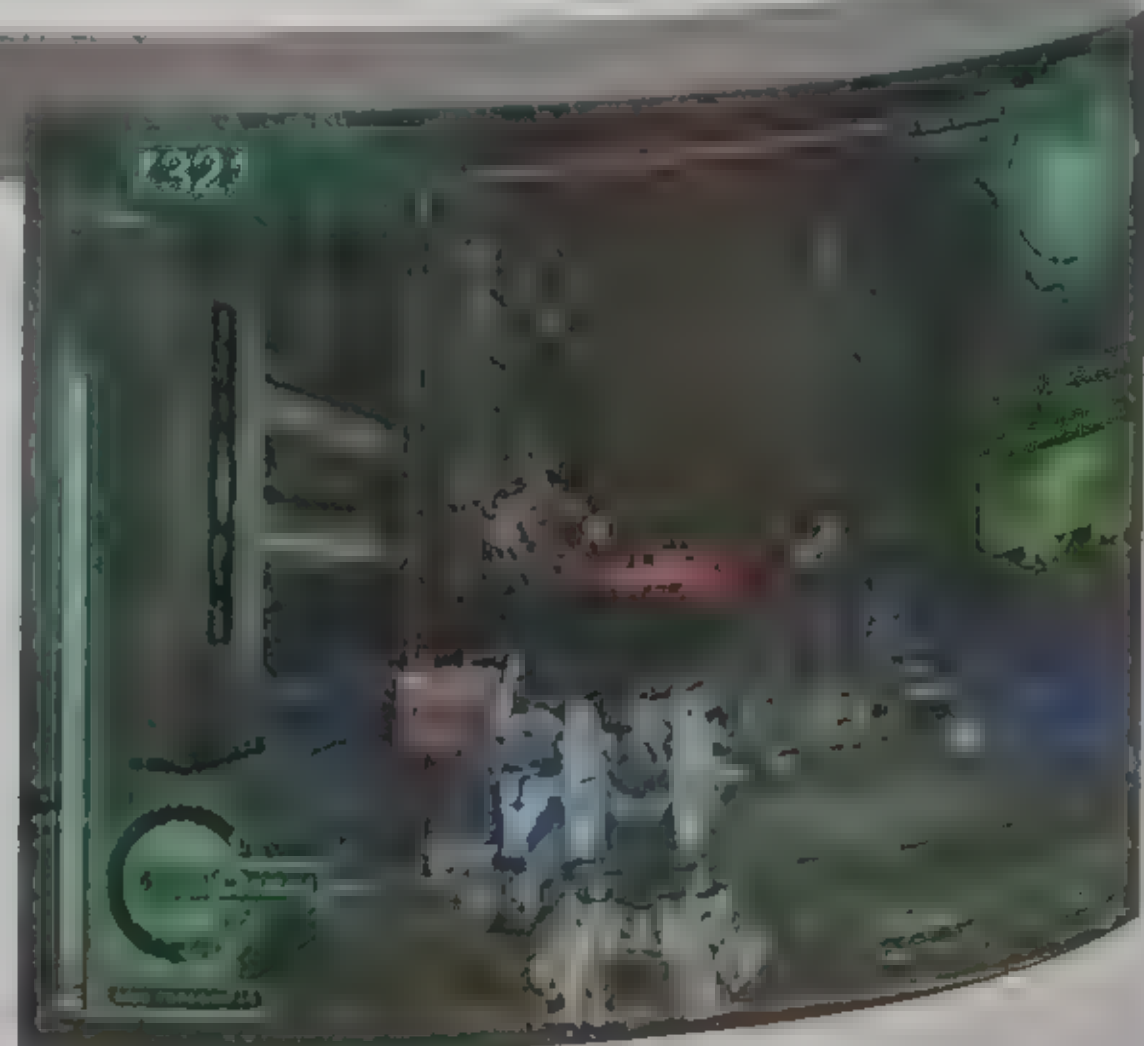
Evite a ativação de armas não tripuladas a qualquer custo.

Invasão de Área Inexplorada -SINAIS VITAIS-

Córtex Global // AEMAINS DE OUTRO LAYEAED

Uma rota para outro hub em camadas que existia em uma área inexplorada foi encontrada. Isso o levará à fonte do comando para a arma não tripulada. Devemos parar o comando e parar absolutamente a operação de armas não tripuladas. No entanto, um AC especial está no caminho. Além disso, três das criaturas mais poderosas de todos os tempos. Como defesa da última fortaleza, a resistência do adversário era desesperada, mas também tínhamos que romper.

→ Os dois ACs inimigos que aparecem na frente do alvo final são inimigos poderosos equipados com canhões de plasma.



corvos

Rivals brilham na arena

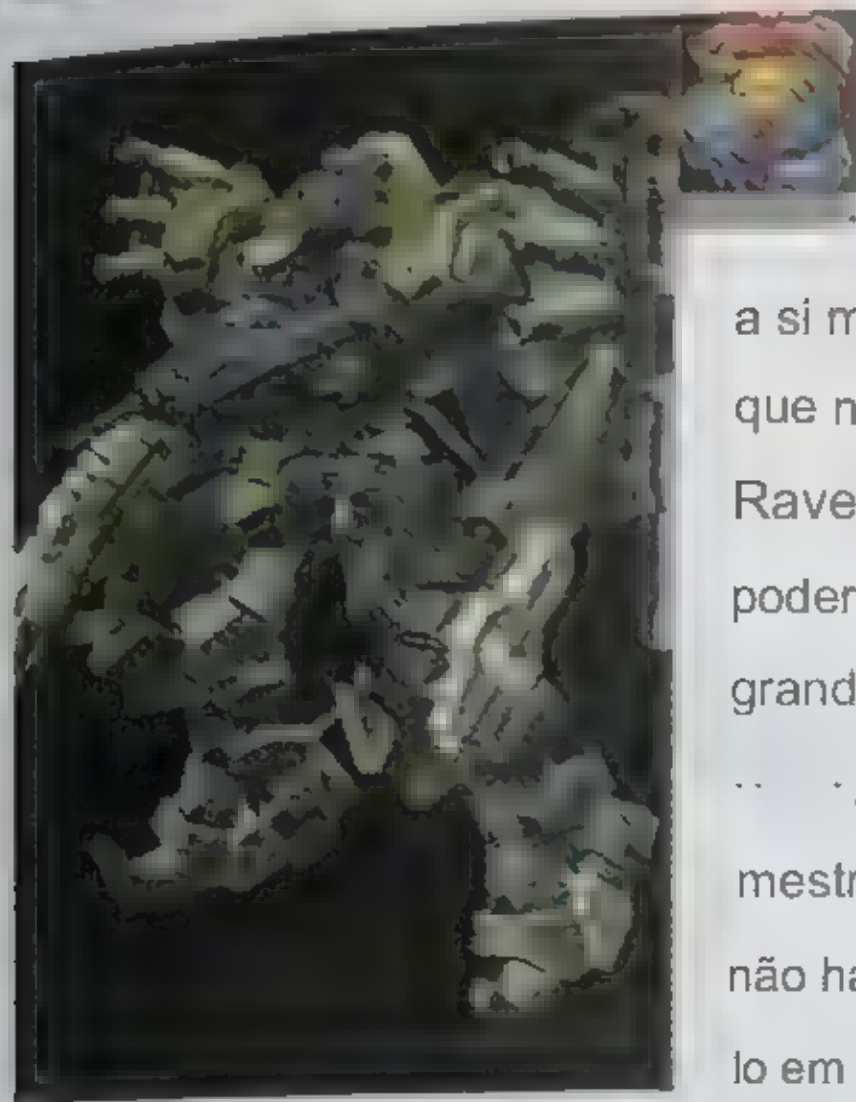
Você pode ver o perfil de cada aeronave na tabela de classificação, mas sua própria aeronave também possui um perfil de acordo com a classificação. Havia muitos Ravens que esperavam fazer check cada vez que ganhavam.

RANK A-1

Mugen

NOME

anel de moebius



Ele nunca aceita pedidos ou desafios sem sentido e sempre pensa apenas em melhorar a si mesmo. Por esse motivo, ele diz que nunca se importou com os outros Ravens. Nesta fase, a diferença de poder entre ele e outros Ravens é tão grande. Em termos de estilo de luta, ele é conhecido como um mestre dos cortes no ar, e dizem que não há outro Raven que possa superá-lo em combate corpo a corpo.



RANK A-3

Silhueta

Fogshadow Embora

ele esteja classificado em 3º no ranking A, ele é um técnico incomparável quando se trata de batalhas de alta velocidade. Um Raven como este seria um aliado reconfortante em uma missão para destruir armas de satélite



RANK D-6

armadilha dinâmica

Calamity Maker Um piloto

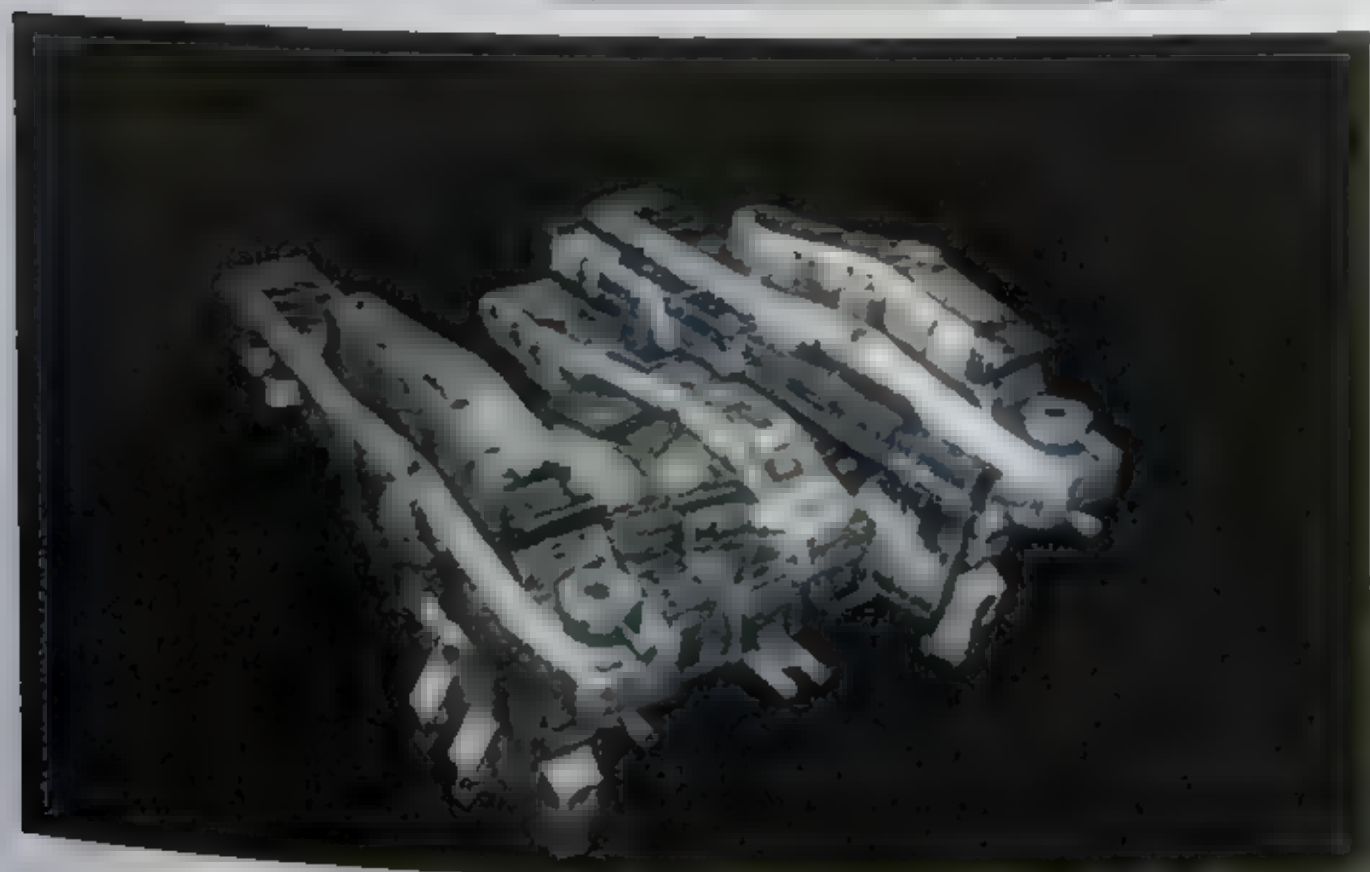
de um AC do tipo tanque que enfatiza o poder de fogo Calamity Maker é na verdade uma mulher. Suas táticas são incomuns para quem lida com esse tipo de AC, e ele é especialista em ataques surpresa, e diz gostar de ver seus oponentes se apaixonarem por suas estratégias

INIMIGOS

Vários tipos de mechs hostis

Armas inimigas como MTs, aviões, helicópteros, tanques e baterias de armas ficam no caminho de Raven enquanto ele cumpre sua missão. Na série, também aparecerão armas vivas que são familiares desde o primeiro trabalho.

Gigante Voador MT



MG-A0xx/131a

Ainda sem nome, pois o Mirage perdeu o controle durante o desenvolvimento e saiu do controle. "MG-A0xx/131a" é um codinome em desenvolvimento. Aparece ao limpar rapidamente o MT voador inimigo durante a nova missão de teste de operação de função. Neste momento, se você puder pular, poderá derrotá-lo facilmente com um ataque de seu ponto cego

▼ "E mecanismo de disparo de foguete de obstáculo

Um mecanismo

de guarda implantado para eliminar intrusos no canhão do satélite I-CO11-AS. Dispara "foguetes bloqueadores de gerador" que reduzem a saída do gerador.



MT modificado

I-CO12-AS

Assim como o I-CO11-AS, é um mecanismo de guarda para eliminar intrusos ao canhão do satélite, e geralmente assume uma forma defensiva dobrada. Levante a parte superior do corpo ao atacar



LISTA DE PEÇAS

Em "AC3", destacam-se novas peças que foram subdivididas em partes existentes, como núcleos do tipo Exceed Orbit, lâminas para o braço direito e armas para o braço esquerdo.

Significado de cada parâmetro e ícone parâmetro

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: O peso da peça

Consumo EN: Consumo de energia da peça.

Parâmetros comuns para peças externas

AP: A durabilidade da peça.

Bullet Defense: Defesa contra armas baseadas em balas PT

Defesa: Defesa contra armas de energia Desempenho de resfriamento A

capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou devido ao impacto

Parâmetros comuns das partes da arma Poder

de ataque: Poder de ataque por bala Capacidade de

munição: O número de vezes que a arma pode ser usada

Alcance: A distância que as balas da arma podem atingir

Intervalo de disparo: A quantidade de tempo que leva depois de disparar uma bala antes de disparar a próxima

bala Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge.

Custo da Munição: Preço por bala. Não existe em armas de energia.

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao

mesmo tempo Consumo de fogo EN Quantidade de energia consumida ao disparar armas de energia.

Auto-recuo ao disparar: Recuo que sua nave recebe ao disparar uma arma do tipo canhão

Parâmetros específicos da parte da cabeça

Tempo para se recuperar de um erro do sistema de controle do sistema.

parâmetros específicos do núcleo

Capacidade do braço: A soma do peso das partes do braço e das armas que podem ser equipadas Desempenho

de Intercepção: Probabilidade de interceptar mísseis inimigos.

Alcance de Intercepção: O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados

Saída OB: Saída de OB

Consumo durante OB EN Energia consumida quando o OB é ativado

Calor no OB: A quantidade de calor que aumenta quando o OB é acionado

Numero de ED Numero da EO equipado

EO Attack Power: o poder de

ataque do EO. Intervalo de disparo: Tempo entre disparos EO

ED Heat on Hit: Quanto calor EO dá aos inimigos que atinge. Contagem de

munição EO O número de munição recuperado após um certo período de tempo ao armazenar EO baseado em energia

Tempo de carregamento de munição desde o armazenamento de EO até o reabastecimento de

munição. Alcance EO: A distância que uma bala EO pode alcançar

Calor de ativação de EO: a quantidade de calor gerada quando o EO é ativado

EO Finng Heat: Calor gerado quando o EO é queimado.

Slots de opções: número total de slots de opções que podem ser equipados. Parâmetros específicos da peça do braço

PT Supnmento Quantidade de energia fornecida à lâmina.

Controle de recuo: capacidade de reduzir o recuo ao disparar uma arma

Habilidade de Rastreamento: Capacidade de rastrear inimigos ao usar a lâmina

Parâmetro específico da peça da perna

Leg Capacity: Peso total das peças que podem ser equipadas

Performance de Movimento: Quão rápido você pode se mover sem reforços.

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem

Estabilidade ao ser atingido: Estabilidade ao impacto ao ser atingido.

Rotation Speed A velocidade na qual a aeronave irá girar

Desempenho de frenagem: curta distância do movimento de impulso, etc., até parar

Standby Consumo PT Consumo de energia em estado estacionário

Parâmetros específicos do booster

Boost Output: Saída do Booster. Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se

mover Consumo ao impulsionar Quantidade de energia consumida ao usar o EN Booster Eficiência

de uso: a relação entre a saída do booster e o consumo de EN durante o boost

Parâmetros específicos do FCS

Max Locks: O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.

Lock Time: Quanto tempo leva para o míssil travar.

Alcance de bloqueio: Pode ser bloqueado. Precisão Distância máxima

de ataque de desvio Precisão ao atirar enquanto prevê o movimento do inimigo.

Parâmetros específicos do gerador

Saída EN: A quantidade de energia que o gerador produz ao longo do tempo.

Capacidade do Capacitor: A quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador Capacidade de

emergência: O comprimento da zona vermelha no medidor de energia Valor calorífico Quantidade

de calor gerada em um determinado período de tempo

Parâmetros específicos do radiador

Capacidade normal de resfriamento: a quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo

Capacidade de resfriamento de emergência: A quantidade de calor que pode ser reduzida em um determinado período de tempo durante a fuga térmica.

Parâmetros Únicos Internos Valor de

Redução de Saída do Gerador: A quantidade pela qual a saída de EN do inimigo é reduzida

ao acertar. Duração do Efeito: Duração da imobilidade ao acertar. Tempo de

colocação A quantidade de tempo que uma mina, etc. permanece no local após ser lançada

Parâmetros específicos da extensão

Como resultado, não é apenas necessário selecionar núcleos e armas de alto desempenho, mas agora são necessárias peças mais conscientes do propósito e conceito da aeronave.

Boost Available Interval Intervalo no qual o boost auxiliar pode ser usado

Disparos Simultâneos O número de lançamentos simultâneos de mísseis

Reload Time Tempo desde a ativação da extensão até a próxima ativação.

Desempenho de resfriamento forçado a quantidade de calor que é reduzida quando ativada.

Active Time A quantidade de tempo que o efeito dura quando o stealth é ativado

Quantidade de calor gerado quando usado

Parâmetros específicos do radar

Distância do radar Distância efetiva do radar.

Intervalo de varredura: Com que frequência a exibição no radar é atualizada

Parâmetros específicos da lâmina

Alcance da Lâmina: Até onde a lâmina pode alcançar

valor de calor ao atacar A quantidade de calor que aumenta ao atacar

Parâmetros específicos do escudo

Desempenho de isolamento: O efeito de suprimir a quantidade de calor que aumenta

devido ao impacto Supressão de recuo: Efeito que reduz o impacto recebido ao ser atingido

Alcance Efetivo: O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo

Valor de calor A quantidade de calor adicionada quando o escudo é ativado Outros

parâmetros exclusivos Taxa de crescimento

da capacidade de munição: Taxa na qual a capacidade de munição de outras armas aumenta. Presente apenas em revistas

Parâmetros opcionais específicos da peça

Slots necessários: O número de slots de opções principais necessários para equipar

ícone

[tipo COM/estilo antigo Fornece apenas as informações mínimas

COM necessário Tipo/padrão COM Fornece informações sobre os arredores

COM Tipo COM, alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre os arredores COM

SEXO Masculino

COM Gênero Feminino

SEM função de mapa Somente seus arredores podem ser exibidos

FUNÇÃO de exibição de nome de área e local Exibe os lugares pelos quais você passou e as posições dos alvos

CANCELADOR de ECM Não afetado por bloqueadores de bloqueio

SENSOR de reação biológica Pode bloquear armas biológicas

SISTEMA de controle de incêndio/estilo antigo

SISTEMA de controle de incêndio alto

SISTEMA de controle de incêndio desempenho padrão

RADAR Radar montado na cabeça

Submapa Tipo de exibição do radar Padrão

Redondo Tipo de exibição do radar Redondo

Octógono Tipo de exibição do radar, octógono

FUNÇÃO de exibição de mísseis Exibir mísseis inimigos no radar

FUNÇÃO de exibição ao vivo Mostrar armas vivas

no radar Mostrar inimigos usando furtividade no radar

SENSOR furtivo

Contador de ruído Imune a interferência de radar

FUNÇÃO de zoom do radar Expande o alcance de exibição do radar de acordo com a distância até o inimigo

Tipo de núcleo/OB

Tipo de núcleo EO

função de salto

Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo

de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem

Tipo de local Padrão

Tipo de local/especial

Tipo de site de longo alcance

Tipo de mira/ângulo amplo

Tipo de local/retrato

Tipo de local/horizontal

Sem bloqueio

Munição real

armas de energia

Recoil on Hit Faz o inimigo recuar quando a bala acerta

CABEÇA

D

CATEGORIA ATE

15000 C Desempenho de refrigeração C

Peso S

EN Defesa E

Consumo EN A

Defesa de baia C

APD

RADAR A SENSOR

distância do radar intervalo do radar

Partes principais do equipamento inicial. É o mais leve e não apresenta falhas fatais, mas a única função adicional é um sensor de bioreação.

CATEGORIA

MHD-MM/003 43500C

Desempenho de refrigeração E

Peso S

PT Defesa S

Consumo EN E

Defesa de baia C

APA

MSR MASCULINO MAR

BIO PADRAO

Distância do radar D Intervalo do radar C Cabeça

de alto desempenho com excelente leveza e proteção EN. Não há função de mapa e a desvantagem é que é inferior em desempenho de radar e consumo de EN

CATEGORIA

ACHD-04-YIV

28000C Desempenho de refrigeração S

Peso S

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de baia A

APB

MAPA RADAR PADRAO

Radar Distance Radar Interval

Excelente peso leve e consumo de EN, e alto nível de defesa. Se usado em conjunto com o radar de ombro, torna-se uma peça sem defeitos

CATEGORIA

MHD-RE/005

22500C Desempenho de refrigeração A

Peso A

PT Defesa C

Consumo EN S

Bala Defesa A

AP S

MAPA MASCULINO

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar intervalo do radar

Tipo de combate corpo a corpo com alto desempenho básico. Com excelente AP e EN de consumo, é fácil de usar com radar de ombro, mas é um pouco pesado

CATEGORIA

MHD-RE/008

59000C Desempenho de refrigeração D

Peso A

EN Defesa E

Consumo EN B

Defesa de baia B

AP A

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar E Intervalo do radar D

Irmãs que fortaleceram e consertaram MHD-RE/005 máquina. Desempenho básico reduzido, mas peso leve. Realização de conversão e instalação de radares

CATEGORIA

ACHD-06-OVE 67200C

Desempenho de refrigeração S

Peso S

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de baia D

AP C

MAPA HIGH COM MASCULINO

RADAR COM-BIO-PADRAO

distância do radar intervalo do radar

Proteção térmica com melhor desempenho de resfriamento. Outro desempenho é de baixo nível, mas alta temperatura. Torna-se uma parte confiável sob o ambiente

CATEGORIA

CHD-02-TIET

29500C Desempenho de refrigeração E

Peso S

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de baia D

APD

MISSILE R-BIO STEALTH N

PADRAO BIOTEALTH N

Distância do radar D Intervalo do radar A

Versão modificada de CHD-01-ATE máquina de mapa. Equipado com cursores e uma desvantagem de defesa. Tolerância. É barato e fácil de usar.

CATEGORIA

MHD-MM/004

64100C Desempenho de refrigeração E

Peso B

EN Defesa E

Consumo EN A

Defesa de baia D

APS

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar Intervalo do radar

Sensor de reação biológica e excelente radar. Um AP alto é atraente. Como não possui função de mapa, não é adequado para exploração

CATEGORIA

SKYEYE

41000C Desempenho de refrigeração D

Peso S

PT Defesa D

Consumo FIM

Defesa de baia B

APB

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar E Intervalo do radar C

Crista que combina leveza e defesa obra-prima da empresa. Desempenho e Consumo do Radar PT. Fora isso, possui alto desempenho estável.

CATEGORIA

MHD-SS/CRUST

33600C Desempenho de refrigeração C

Peso D

EN Defesa B

Consumo EN E

Defesa de baia S

AP S

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Radar Range Radar Interval Tipo de

armadura pesada com a maior defesa. Contudo que o peso e o consumo EN possam ser eliminados, ele demonstrará alta confiabilidade para uso em combate.

CATEGORIA

MHD-MX/RAQUIS

Desempenho de refrigeração 54000C

Peso C

PT Defesa B

Consumo EN S

Defesa de baia C

AP S

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar C Intervalo do radar B

A obra-prima do Mirage com desempenho estável. As funções adicionais também são substanciais e não há desvantagens além do peso

CATEGORIA

ACHD-07-VEN

53200C Desempenho de refrigeração D

Peso S

PT Defesa B

consumo FIM

Bullet Defense E

APES

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar S Espaçamento do radar S

Tipo de pesquisa com excelente desempenho de radar e todas as funções adicionais. Tem baixa defesa, mas aguenta qualquer situação

CATEGORIA

MHD-MM/007 93000C

Desempenho de resfriamento D

Peso B

PT Defesa S

Consumo EN E

Defesa de baia D

APC

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar S Espaçamento do radar S

Tipo de pesquisa com excelente radar e todas as funções adicionais. EN poder de defesa é o valor mais alto, e outro desempenho é necessário e suficiente.

CATEGORIA

MHD-MX/BEE

59000C Desempenho de refrigeração E

Peso E

PT Defesa A

consumo ENS

Bullet Defense S

AP A

RADAR MAPA SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar C Espaçamento do radar A Viga

para serviço pesado buscando alto desempenho. Excluindo o peso e o desempenho de resfriamento, ele possui um equilíbrio de desempenho impressionante

CATEGORIA

mu CHD-MISTEYE

82000C Desempenho de refrigeração C

Peso A

PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de baia A

APD

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Distância do radar D Intervalo do radar A

Versão modificada do CHD-SKYEYE. Peso. A função de mapa tenha sido perdida devido ao aumento de desempenho de radar e consumo de EN

CATEGORIA

ACHD-09-OXI_L

65000C

Peso S

B Proteção EN D

Consumo EN E

Defesa de baia B

AP B

MAPA ALTO MASCULINO

RADAR A SENSOR

MISSILE R-BIO STEALTH N

Alcance do radar A

Alcance do radar E

Tipo multifuncional com excelente leveza. Refeição ao peso e alto poder de defesa. Consumo de EN e habilidade. Não há desvantagem além de uma desvantagem



ESSENCIAL

D

CATEGORIA
A CCM-00-STO

CRISTA

Desempenho de refrigeração 81000C D

peso B



PT Defesa C
Real Defesa B

Consumo EN B
AP B

AC3 ACUS

Carga máxima no braço B Temperatura de resistência ao calor

Talento número C Saída OB

Consumo ENE em OB Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Uma distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

tempo de carregamento

Geração de calor quando EO é ativado

poder de ataque EO

Valor de calor no EO hit

装填弾数

Faixa EO

Valor de calor na queima de EO

Modelo padrão da Crest, mais barato primeiro

Embora seja um equipamento de época, AP e taxa de interceptação de mísseis

Longa alta < bola de credibilidade necessária e suficiente.

"AC3

Com a adição do elemento de
A largura é ainda maior. mobilidade o
LーヌLーヌ, poder ofensivo
Um dos menores talentos, a escolha
é o equilíbrio com outras partes do equipamento
É importante pensar

CATEGORIA

MCM-MX/002

80000C Desempenho de refrigeração D

Peso A



PT Defesa A
defesa real D

Consumo EN B
AP A

AC3 ACISI

Carga máxima no braço D Temperatura de resistência ao calor

Saída Taino Kouhou A OB

Consumo da OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento A Faixa EO S

Valor térmico quando EO é ativado A Valor térmico quando EO é ativado S

Alto desempenho de ataque, engenharia JL EO

Equipada com Outro desempenho também é de alto padrão.

Observe o consumo ENIZ ao iniciar o EO.

CATEGORIA

A CCL-01-NER

80000C Desempenho de refrigeração C



PT Defesa E E LQ Jor

"saída BOB

Intervalo de tiro

Número do CEO

Tempo de carregamento

Geração de calor quando EO é ativado

Maior potência de saída com OB

Tipo aberto Força defensiva baixa confiança, CAUSE

E ou quero ter uma função de interceptação de mísseis

CATEGORIA

MCL-SS/ORCA

Desempenho de refrigeração 114000C

Peso S



PT Defesa D
Real Defesa E

Consumo EN B
AP D

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

talento S saída OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento intervalo de SEO E

Valor calorico quando o EO é ativado Valor calorico quando o SEO é ativado

EO poder de ataque

EO calor no hit E

B capacidade de carga E

O núcleo mais leve equipado com EO,
A maionia O poder de fogo rápido do EO é incrível
1°C, gerenciamento da fábrica onze tenha cuidado.

CATEGORIA

CCH-OV-IKS

139000C desempenho de refrigeração A

peso E



PT proteção S
defesa real S

Consumo EN A
AP S

Carga máxima no braço S Temperatura de resistência ao calor

talentoso decimal D saída OB

Consumo ENC em OB

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Geração de calor quando o EO é ativado

poder de ataque EO

Valor de calor no EO hit

Faixa EO

Valor de calor na queima de EO

Maior Defesa AP Armadura Pesada OB
essencial. Não há preocupações com a defesa, mas
Um pescoço de peso tremendo.

CATEGORIA

MCH-MX/GRP

Desempenho de refrigeração 72000C D

peso E



PT Defesa B
defesa real S

consumo ENS
AP S

Carga máxima no braço A Temperatura de resistência ao calor

Número de pessoas Saída E OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Valor calorico A quando EO é ativado Valor calorico B quando EO é ativado

poder de ataque S EO

E EO calor na batida

E capacidade de carga

Gama E EO

Baixa de energia com poder de ataque extremamente alto
Equipado com OE. Excelente desempenho defensivo,
Se for um CA pesado, o valor da utilidade é alto.

CATEGORIA

MCL-SS/RAY

Desempenho de refrigeração 114000C



defesa real

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

Consumo em OBEN Quantidade de calor total em BOB

Desempenho de arrefecimento

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Geração de calor quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

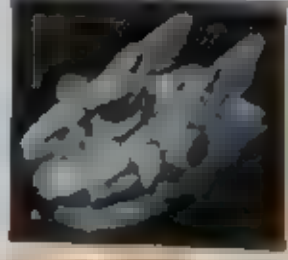
Valor calorico quando EO é ativado

CATEGORIA

MCM-MI/008

115000C desempenho de refrigeração E

Peso A



PT Defesa A
Real Defesa C

consumo FIM
AP A

Capacidade máxima de carga do braço D Temperatura de resistência ao calor

オプション Goguetra Número 5 saída OB

Consumo de ENS durante OB

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Geração de calor quando o EO é ativado

EO poder de ataque

EO calor no hit E

B capacidade de carga E

Faixa EO

Valor de calor na queima de EO

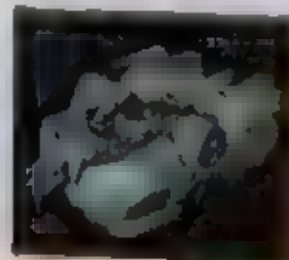
Valor de calor na queima de EO

CATEGORIA

ACCH-04-EOC

Desempenho de refrigeração 84000C D

peso E



PT proteção S
Real Defesa A

Consumo EN A
AP S

Carga máxima no braço A Temperatura resistente ao calor

Numero de slots opcionais Sa da E OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Desempenho de arrefecimento

Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Valor calorico E quando EO é ativado

EO Attack Power

D Valor de calor no EO hit B

装填弾数

Faixa EO

Valor térmico de queima de EO S

Valor térmico de queima de EO S

CATEGORIA

CCL-02-E1

102000C desempenho de refrigeração S

Peso A



EN Defesa E
Real Defesa E

ENE consumido
AP E

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

Numero de talentos A saída OB

Consumo de OBEN

Geração de calor em OB

Acomodando o desempenho

S Distância de recepção

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Geração de calor quando o EO é ativado A

E EO poder de ataque

S EO calor no hit E

Número de carregamento S

Faixa EO

Geração de calor na queima de EO C

CATEGORIA

CCM-OV-ALE

80000C desempenho de refrigeração E



defesa real

Capacidade máxima de carga do braço E Temperatura de resistência ao calor

Saída EOB

Consumo de OBEN

Desempenho de arrefecimento

Intervalo de tiro

capacidade EO

Tempo de carregamento

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

Valor calorico quando EO é ativado

OBARN

E distância de recepção

pode de ataque de E

D EO poder calorico S

ap de E para S

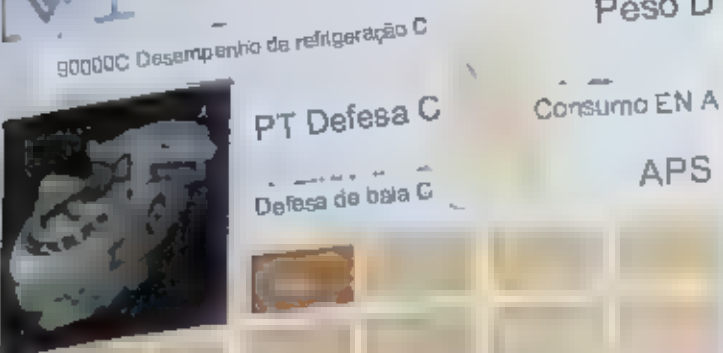
Faixa EO

EORDRE DEORHERNE

para para manter

para para manter

CATEGORIA MCH-MX/GROA



90000C Desempenho de refrigeração C	Peso D
PT Defesa C	Consumo EN A
Defesa de baia C	APS
Número de slots de opção B	saída OB
Consumo durante OB EN S	defesa de baia de recepção OB
Intervalo de tiro	poder de ataque EO
capacidade EO	Quantidade de calor
Tempo de carregamento	no EO hit
	Faixa EO

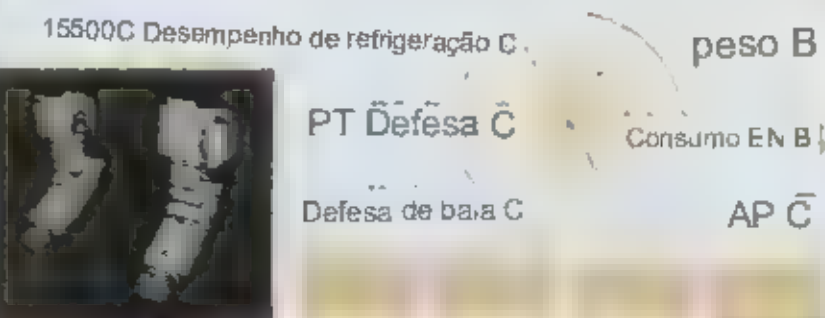
Núcleo pesado de uso geral com OB de longa duração. AP e defesa também estão em segundo lugar e a capacidade de sobrevivência geral é bastante alta.



BRAÇOS

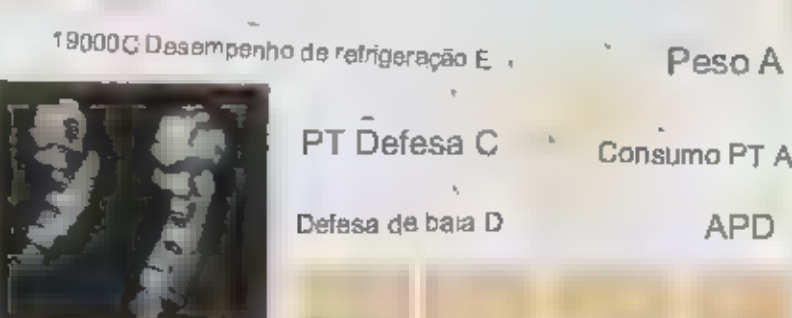
Quanto aos braços, uma vez decididas as peças e o core, encontrará aquele que mais lhe convém naturalmente, pois que não hesitará muito na escolha. No entanto, se você usa muito as lâminas, ignore o fornecimento de EN e o desempenho de rastreamento. Não pode.

CATEGORIA A CAM-10-XB



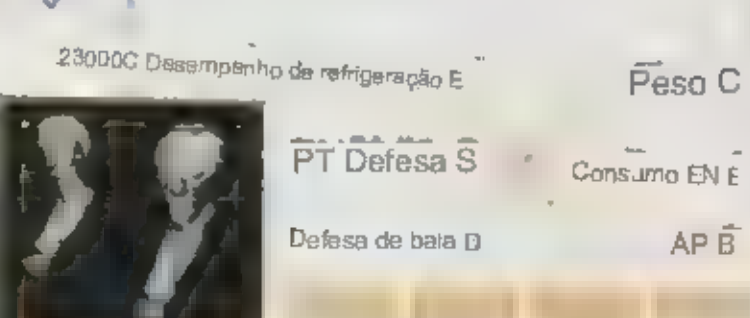
15500C Desempenho de refrigeração C	peso B
PT Defesa C	Consumo EN B
Defesa de baia C	AP C
Controle de recuo	EN alimentação
Braços de peso médio equipados na unidade inicial. Embora não haja grandes desvantagens, o desempenho é insatisfatório em comparação com o peso.	

CATEGORIA SOL



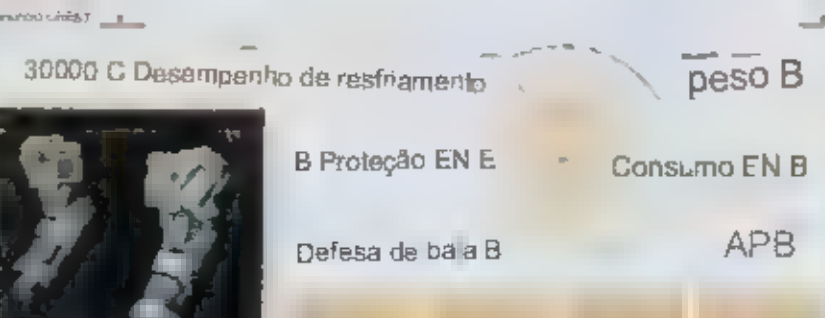
19000C Desempenho de refrigeração E	Peso A
PT Defesa C	Consumo PT A
Defesa de baia D	APD
Controle de recuo	PT abastecimento
Uma máquina irmã mais leve do CAM-10-XB. O consumo de EN também é reduzido, braços de peso médio. Adquirir desempenho que pode ser considerado a base de	

CATEGORIA MAM-MX/REE



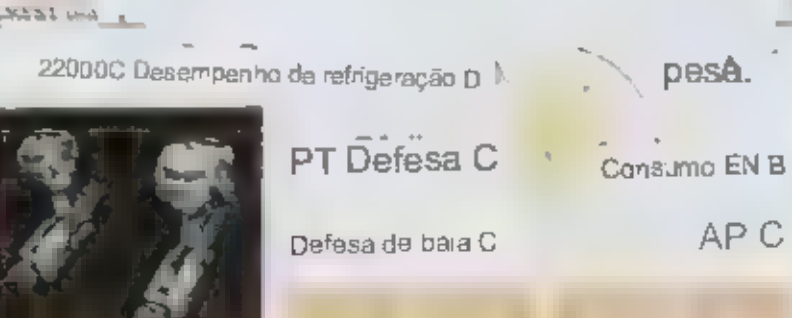
23000C Desempenho de refrigeração E	Peso C
PT Defesa S	Consumo EN E
Defesa de baia D	AP B
Controle de recuo	PT abastecimento
Peso médio com alta defesa EN e AP. Além disso, como o consumo de EN é o mais elevado. Selecione o equipamento para equipar	

CATEGORIA CAM-01-MHL



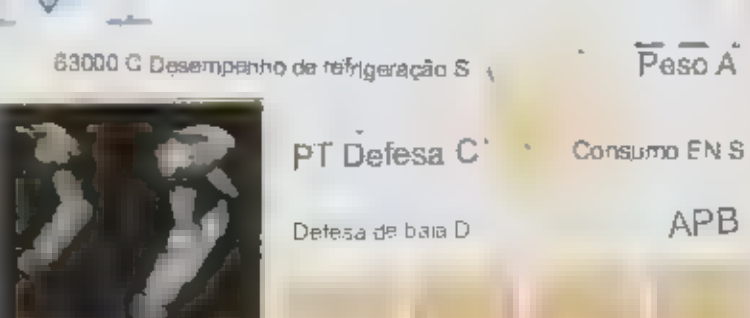
30000C Desempenho de resfriamento	peso B
B Proteção EN E	Consumo EN B
Defesa de baia B	APB
Controle de recuo	PT abastecimento
Ênfase na defesa de baia, AP e desempenho de resfriamento. Defesa energética com outras peças. Se complementado, apresenta alta confiabilidade.	

CATEGORIA CAM-14-DUSK



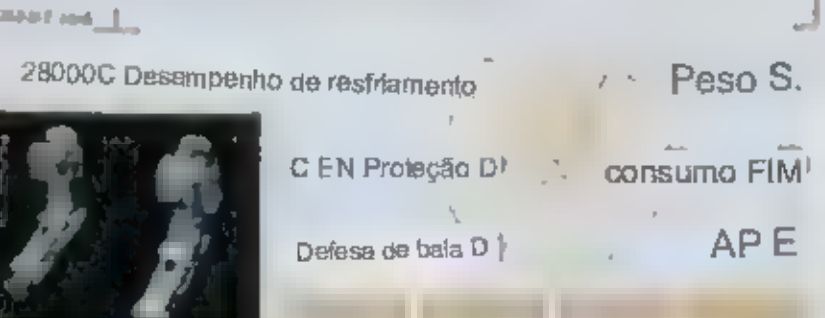
22000C Desempenho de refrigeração D	peso A
PT Defesa C	Consumo EN B
Defesa de baia C	AP C
Controle de recuo	PT abastecimento
A marca de desempenho sólido da Crest. Quase-tipo. Pode-se dizer que é o melhor braço da classe de peso médio. Possui um equilíbrio de desempenho de alta dimensão.	

CATEGORIA MAM-MX/MDD



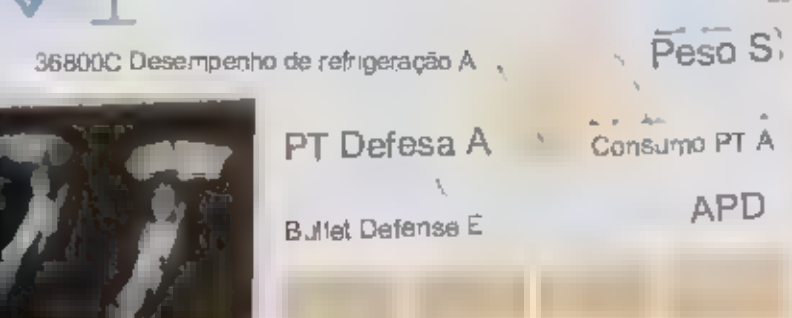
63000C Desempenho de refrigeração S	Peso A
PT Defesa C	Consumo EN S
Defesa de baia D	APB
Controle de recuo	PT abastecimento
O mais leve da classe média, com excelente desempenho de refrigeração. Foi o comum. Facha os olhos para o poder de defesa um tanto baixo. Nesse caso, a carga é pequena e fácil de manusear.	

CATEGORIA CAL-44-EAS



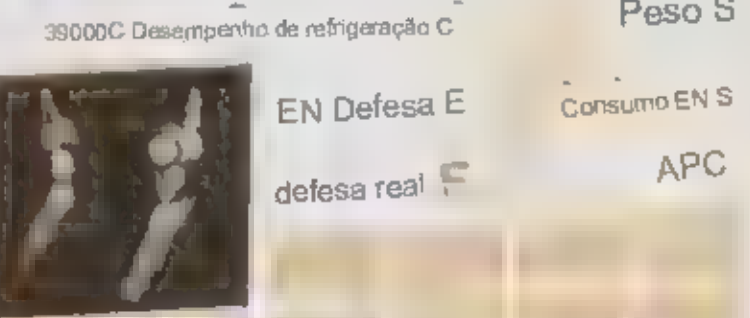
28000C Desempenho de resfriamento	Peso S
C EN Proteção D	consumo FIM
Defesa de baia D	AP E
Controle de recuo	PT abastecimento
O tipo de alta mobilidade mais leve entre todos os braços. peso. O desempenho básico também é alto em comparação com, mas o único. Apenas a quantidade de consumo de EN precisa de atenção.	

CATEGORIA MAL-GALE



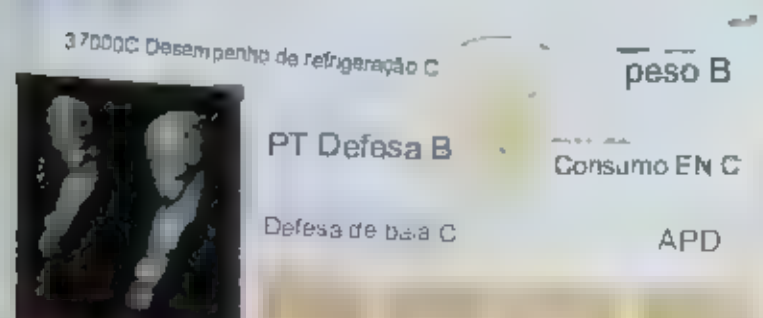
36800C Desempenho de refrigeração A	Peso S
PT Defesa A	Consumo PT A
Bullet Defense E	APD
Controle de recuo	PT abastecimento
Proteção de energia superior e desempenho de resfriamento. Classe leve à frente. Outras apresentações também são permitidas. Fácil de usar dentro do alcance.	

CATEGORIA MAL-RE/REX



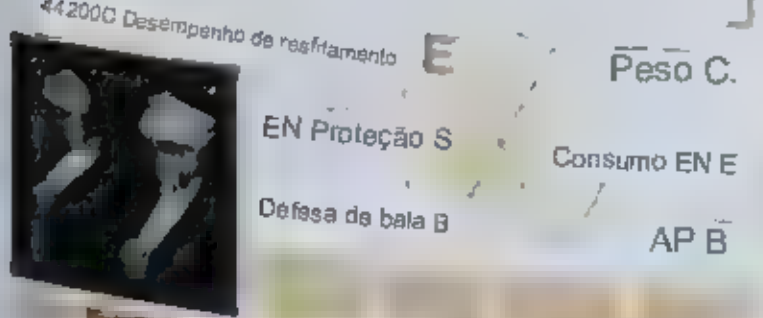
39000C Desempenho de refrigeração C	Peso S
EN Defesa E	Consumo EN S
defesa real E	APC
Controle de recuo	PT abastecimento
Consome suplementos EN e EN se destaca em AP. Defesa mais baixa. esquiva e lâmina. Adequado para AC leve que enfatiza	

CATEGORIA MAM-SS/ALS



37000C Desempenho de refrigeração C	peso B
PT Defesa B	Consumo EN C
Defesa de baia C	APD
Controle de recuo	PT abastecimento
Empresa Mirage com desempenho estável. O clássico. Um pouco pesado para um peso médio. No entanto, a defesa impecável me dá uma sensação de segurança.	

CATEGORIA MAM-RE/TIN



44200C Desempenho de resfriamento	Peso C
EN Proteção S	Consumo EN E
Defesa de baia B	AP B
Controle de recuo	PT abastecimento
Pouco um pouco mais leve do que a maioria dos braços. No entanto, todos os outros foram lentos. O desempenho de resfriamento é baixo.	

CATEGORIA ACAW-DVG36-01

84000C Alcance BC
Alcance ACT
Número de montagem E
Poder de ataque BE

peso E
Consumo EN D
AP D
Poder de ataque AE

Real Defesa E

Desempenho de refrigeração B

Controle de recuo D

Calor no hit CC Preço unitário EE atingida

Número de disparos simultâneos SC Número de disparos consecutivos D.D

Consumo no lançamento PT Número máximo de bocas D.D

Diferenciar entre lançamento vertical e torpedos terrestres

Possível 4 tiros e 5 divisões após o lançamento

A noite torpedo terrestre X primeira alta.

CATEGORIA CAW-DBZ-48

66300C Alcance BB
Gama AB Consumo EN S
Número de montagem E
Poder de Ataque BD Poder de Ataque AD

Peso D
Consumo EN S
APS
VISUAL FACILITADOR SOLIDO

defesa real E

Desempenho de refrigeração C

Controle de recuo D

Valor de calor no hit D D

Disparos simultâneos CC Disparos contínuos D.D

Consumo EN ao disparar Número máximo de bocas

Se você disparar 4 tiros ao mesmo tempo, as balas se espalharão.

Um tipo de bazuca. Alta potência e calor

No entanto, a visão é estreita e o número de balas é pequeno.

CATEGORIA CAW-DC-03

88000C Gama BS Peso E
Alcance AS Consumido ENA
Número de montagem E
Poder de Ataque BB Poder de Ataque AB

Peso E
Consumido ENA
AP D
REATORIA SOLIDA

Real Defesa E PT Defesa E

Desempenho de refrigeração E

Controle de recuo D Intervalo de disparo C:E

Calor no hit CC Preço unitário C

Número de disparos simultâneos E E Número de disparos consecutivos D.D

Consumo ao disparar EN: Número máximo de bocas D.D

Tipo de canhão com calor e calor atraentes.

O site é estreito e o número de balas é pequeno.

O poder destrutivo de dois tiros disparados simultaneamente é avassalador.

CATEGORIA ACAW-DHZ-36

52500C Gama BA
Faixa A A
Número de montagem D
Poder de ataque BE

peso E
Consumo EN S
AP B
Poder de ataque AE

Real Defesa E EN Defesa E

Desempenho de refrigeração E EN alimentação

Controle de recuo D Intervalo de disparo B.B

Calor no hit C.C Preço unitário S

Número de disparos simultâneos CC Número de disparos consecutivos D.D

Consumo durante o disparo EN Número máximo de bocas D.D

Um tipo tradicional que não fala bem quatro

A trajetória não é estável no lançamento simultâneo.

O poder de ataque diminuirá

CATEGORIA MAW-DLC/POWER

82200C Alcance BD
Faixa AE Consumo ENE
Número de montagem E
Poder de ataque BC M

peso E
Consumo ENE
AP D
Poder de ataque AD

Real Defesa E PT proteção E

Desempenho de refrigeração C EN alimentação

Controle de recuo D Intervalo de disparo A:B

Valor de calor no preço unitário de hit EE Arma

Número de disparos simultâneos CE Número de disparos consecutivos D.D

ENCE consumido ao disparar Número máximo de bocas D.D

Um laser que pode atenuar o poder de ataque

tipo. Alta Potência Consumo EN durante o disparo F

E também tem um voo enorme, e é essencial usá-lo.

CATEGORIA MAW-DSL/FIN

53300C Gama BE Peso B
Faixa AE Consumo ENE
Número de montagem B
Poder de ataque BE Poder de ataque AE

Peso B
Consumo ENE
AP C
VISAO ENERGIA ACRY

defesa real E

Desempenho de refrigeração S

Controle de recuo D

Calor ao acertar E: E

Número de disparos simultâneos S A Número de disparos consecutivos D.D

Consumo ENA no lançamento A Número máximo de bocas D.D

Fogo rápido de alta velocidade-Bokubi Sanichi

Lá. Uma chance para combate de curto alcance

Possui poder de fogo instantâneo que pode decidir o jogo

CATEGORIA MAW-LIC/48

96000C Faixa BC Peso D
Alcance AD consumo END
Número de montagem E
Poder de Ataque BD Poder de Ataque AE

Peso D
Consumo END
AP B
Poder de ataque AE

defesa real E

Desempenho de refrigeração B

Controle de recuo D

Calor no hit B:D Preço unitário S

Número de disparos simultâneos C E Número de disparos consecutivos D.D

Consumo ao disparar EN Número máximo de bocas D.D

Pode ser alterado entre o tipo de calor e o tipo de poder de ataque

arma linear doce inimigo do desempenho da refrigeração

Dois, semente de damasco. prato original

CATEGORIA MAW-O C/BUD

48000C Alcance BD
Alcance AD
Número de montagem E
Poder de ataque BE

Peso S
Consumo ENE
APD
Poder de ataque AE

Real Defesa E PT proteção E

Desempenho de refrigeração E

Controle de recuo D Intervalo de disparo E:E

Valor de calor no hit E E preço unitário da bala

Número de queima simultâneos E E Número de queima contínua CC

Consumo durante o disparo EN A A Número máximo de bocas A S

Tipo de injeção de arma de órbita. muita munição

Atividade matemática. Boca 60-abaxio

É eficaz usá-lo como suporte para armas de ombro.

CATEGORIA CAW-SDBZ-108

78400C Faixa BA
Alcance AA Consumo ENS
Número de montagem D AP S
Poder de ataque BE Poder de ataque AE

Peso C
Consumo ENS
AP E
ND SÓLIDO REACONVAR D

Defesa Real E

Desempenho de refrigeração C

Controle de recuo D

Valor de calor no preço unitário EE atingido

Número de disparos simultâneos S N Número de disparos consecutivos D.D

Consumo EN ao disparar Número máximo de bocas

Uma pequena bazuca com um grande número de tiros. Ela não

é instável, mas 8 tiros de perto

O poder do golpe é surpreendente.

CATEGORIA CAW-TITAN4

118000C Faixa BE
Alcance AE
Número de montagem E
Poder de ataque BS

peso E
Consumo ENS
AP E
Poder de ataque AS

Real Defesa E PT proteção E

Desempenho de refrigeração C

Controle de recuo D

Calor no hit Sis Preço unitário E

Número de disparos simultâneos CC Número de disparos consecutivos D.D

Consumo ao disparar EN: Boca máxima D: D

Um grande míssil com baixa velocidade e alto poder de fogo.

Dispara até 4 tiros de uma só vez. Precisão baixa()

Nem disso, a trajetória na grande altura muda muito e é difícil atingir uma grande obra

CATEGORIA CAW-SDC-05

81000C Faixa BS Peso D
Alcance AS Consumido ENA
Número de montagem E
Poder de ataque BC Poder de ataque AC

Peso D
Consumido ENA
AP D
Poder de ataque AC

defesa real E

Desempenho de refrigeração E

Controle de recuo D

Calor ao acertar CC

Número de disparos simultâneos E E

Número máximo de bocas D.D

Um pequeno canhão que pode alterar o número de tiros.

2 tiros abaixo de Tenichi

Grande chance de voar e acertar ao mesmo tempo

CATEGORIA KAW-SAMURAI2

128000C Faixa BB Peso B
Faixa A A Consumo ENS
Número de montagem
Poder de Ataque BD Poder de Ataque AD

Peso B
Consumo ENS
APB
Poder de ataque AD

Real Defesa E PT proteção E

Desempenho de refrigeração C

Controle de recuo D

Calor ao acertar E: E

Número de disparos simultâneos E C Número de disparos consecutivos D.D

Consumo na queima EN C-A Máximo poucos D

Calor por golpe E

Braços de arma apenas 17 JLV-under.

2 assaltos, uma onda de engenheiros

pode ser usado corretamente.

"PERNAS

Capacidade de carga que determina o conceito da aeronave e movimentos que afetam o tipo de tática

As pernas, que ocupam uma grande quantidade de peso Paralelamente a AC, pode-se dizer que É um produto

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
A CLM-01-EDF

29000 C parte da capacidade máxima de carga D

Peso S

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala C APB

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Equipamento inicial bipé de peso médio, nível de desempenho

Como a altura é baixa, a forma não é

Quero comprar um novo o mais rápido possível

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLM-MM/PEDIDO

29500C Carga máxima da perna D

Peso A

PT Defesa C Consumo PT A

defesa real B APB

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Modelo balanceado da Mirage, brecha

Pode-se dizer que é a base de um bipé com desempenho (igualável)

Fácil de usar e recomendado para iniciantes

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
ACLM-02-SNSK

45600 C D

PT Defesa C

Defesa de bala B

ARENA

APA

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN AT

aumentar a saída

Velocidade de viragem E

Desempenho de alto nível da Crest

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLM-SS/ORC

49000 CED

Peso B

PT Defesa A Consumo EN C

Defesa de bala C APA

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Bipé melhor poder de defesa EN e excelente frio

Possui desempenho de resfriamento nas pernas (aumenta a capacidade de EN)

Tem um desempenho bom com uma arma de munição

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLM-MX/066

30300 C Carga máxima da perna D

Peso S

PT Defesa C Consumo EN C

Defesa de bala C APA

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido E ENA consumo durante o modo de espera

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Sua defesa é baixa mas seu peso leve facilita a manobra

Adequado para CA de volume médio que enfatiza a potência consumo PT

É muito, então vamos compensar com outras peças

CATEGORIA CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES
ACLM-03-SRVT

35000 C Carga máxima da perna D

Peso B

EN Defesa E Consumo PT A

Defesa de bala A APS

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Peso médio defensivo que enfatiza a armadura de munição real

Aula Ainda que o peso reduza a mobilidade, a alta

Tem uma parte que pode ser utilizada para um bom trabalho de saída

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLM-XA3/LW

51800CC

PT Defesa B

Defesa de bala B APB

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade quando atingido D Consumo ENB

Boost output Consumo E durante o boost

Velocidade de viragem C

Muito bom para a defesa de carga (uma arma de fogo)

Tem mas menos AP baixa manobra

Impressão desequilibrada ao considerar o gênero

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLM ESPINHA

72000C Max D

Peso S

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala C APS

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN C

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem B

Tem excelente desempenho de giro e é tão pequeno quanto uma classe leve

Isso funciona bem. Baixa estabilidade

Não enrijeça com recuo quando disparado

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
CLM-55-RVE

67400 C capacidade de carga da perna D

Peso B

PT Defesa C Consumo EN S

Defesa de bala e APA

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Capacidade de carga abundante e excelente consumo EN

Da configuração da aeronave ao campo de batalha, o estresse

É uma parte excelente que não te faz sentir

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
CLM-02-SNSKA1

64000 C Carga máxima da perna D

Peso A

PT Defesa C Consumo PT A

Defesa de bala B APB

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

CLM-02-SNSK um pouco mais perto da mobilidade

Desempenho afinado. MLM-MM/PEDIDO

Útil se você quiser algo intermediário.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
CLL-01-FKST

72000C

EN Defesa D Consumo EN C

Defesa de bala C APC

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater Consumo em standby EN A

Aumente a saída EN durante o impulso

Velocidade de viragem E

Ata que combina leveza e defesa

Seu peso não é um problema para a defesa de carga (uma arma de fogo)

Desempenho muito bom para a defesa de carga (uma arma de fogo)

CATEGORIA CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES
MLL-SS/1001

54000 CE

Peso S

PT Defesa C Consumo EN C

Defesa de bala D APB

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Consumir EN contra CLL-01-FKST

e AP desempenho de resfriamento aprimorado. Capacidade de carga

É baixo, mas é fácil de manusear.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLL-MX/EDGE

110000 CLE

Peso S

PT Defesa D consumo FIM

Defesa de bala D APes

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao ser atingido E Consumo em espera EN S

Boost output - consumo no boost EN

Velocidade de viragem C

A maior carga útil e peso para um bipé leve,

AP mais baixo. Bipé de peso médio também está à vista

Se assim for, há pouco benefício em usá-lo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
A CLL-HUESO

35800 C capacidade de carga da perna E

Peso S

EN Defesa E Consumo EN B

Defesa de bala D APC

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento B

Desempenho do freio D Estabilidade de pouso E

Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

Velocidade de viragem B

O protótipo mais leve entre todas as pernas Carregando

Como a quantidade também é a menor Missi com muitos inimigos

orientação um-para-um

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES
MLL-MX/077

94000 C

PT Defesa C

Defesa de bala G APD

PULAR

ACS ACIS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Aumente a saída

Velocidade de viragem E

Alto poder de defesa e capacidade de carga baixo peso

e atraente mas o consumo EN é exorbitante para

É difícil equipar sem a potência de saída

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLL-SECTOR

88000 C Carga útil máxima E

Peso S.

EN Defesa E

Consumo EN C

APC

Buict Defesa E

Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Aumento de saída

Consumo durante o impulso PT

A.

Ênfase no desempenho e na velocidade de giro: poder de defesa é o mais baixo, então vamos fazer uma pequena curva. Uma abordagem estratégica para o ataque é essencial.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

Sistema CLL-03A-SRVT

Produto máximo da perna 99700C

Peso S

PT Defesa C

Consumo EN C

Defesa de baia C

APC

PULAR

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

E.

Versão melhorada do CLL-01-FKST. defesa e Carga útil aprimorada e armamento CA leve. É a melhor perna para fortalecer.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLL-04-LGSK

86500 CE

Peso S

PT Defesa C

Consumo EN C

Defesa de baia C

APC

PULAR

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem D

Bipé leve que executa quase tudo

A edição definitiva. Baixo desempenho de resfriamento. Pode ser limpo com um radiador de desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-XV-MSGR

31000 CB

Peso C

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de baia A

AP S

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Alto desempenho básico

O preço também é o mais barato: base de bipé de peso. É uma jóia clássica de um livro.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

CLH-STIFF

75000 CNB

Peso C.

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de baia A

AP S

PULAR

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

E.

O desempenho de resfriamento é o melhor em bipés, mas quando atingido.

Estabilidade muito baixa: recuo peso pesado. Não consigo nem olhar se está endurecido.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-MX/VOLAR

44600C carga máxima da perna B

Peso C.

PT Defesa B

Consumo EN B

Buict Defense S

AP S

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Bipé de peso a par com CLH-XV-MSGR

Artigo padrão, mais do que compensa o peso.

Possui um alto nível de equilíbrio de desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-SS/RS

64200C Max A

Peso D.

PT Defesa A

Consumo EN B

Buict Defense S

AP S

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater B Consumo em espera EN B

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação E

Com o maior poder de defesa e AP nas duas pernas.

Obtenha capacidade de sobrevivência semelhante a um tanque: carregando.

A quantidade é mais do que suficiente e a confiabilidade é alta.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

MLH-MM/LINK

93000C C

Peso B.

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de baia A

APA

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem S

Estabilidade ao ser atingido S Consumo em standby EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem E

Extremamente estável, poucos ataques não perplexo. No entanto, a AP.

Não se esqueça de esquivar porque é instável.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-04-SOD

52000 CLS

Peso D

PT Defesa B

Consumo EN B

Buict Defense S

AP S

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade ao bater B Consumo em espera EN A

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

Velocidade de viragem E

Armamento pesado com capacidade de carga máxima b pé.

Digite: MLH-SS/RS se a defesa for importante.

Escolha isso se você quiser poder de fogo.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

ACLLH-XV-MGHS

75000 C Carga máxima da perna C

Peso A

PT Defesa B

Consumo EN B

Defesa de baia B

AP A

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

O protótipo de bipé mais leve. sexo

Funcionalmente, está próximo de um bipé pesado de peso médio.

Nesse sentido, pode-se dizer que possui alto desempenho.

CATEGORIA PERNAS HUMANOIDES

CLB-44-AKS

17000 C Carga máxima da perna E

Peso B

PT Defesa D

Consumo EN S

defesa de baia C

AP B

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

Saída Boost - Consumo durante boost EN

Velocidade de viragem D

Tipo padrão com pernas invertidas para excelente equilíbrio.

Embora a capacidade de carga seja insatisfatória, possui alto desempenho.

Pode-se dizer que o nível Noh é o verdadeiro valor de Sakakysku.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-SS/FLUIDO

32200C D

Peso C

PT Defesa D

Consumo EN S

Defesa de baia B

AP A

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

Velocidade de viragem C

Contra o CLB-44-AKS, quase todos

melhorar a capacidade de impulsão de alto desempenho.

Se usados juntos, o peso também é aceitável.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

4 CLB-SÓLIDO

21100C Maior Perna D

peso B

PT Defesa D

Consumo PT A

Defesa de baia C

APC

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN S

aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

Velocidade de rotação B

A perna invertida mais leve, mas relativa ao peso.

Boa performance. Barato e cedo.

Você pode construir um AC de alta mobilidade no chão.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-SS/KRT

45000 C Carga máxima da perna D

peso B

PT Defesa C

Consumo EN S

Defesa de baia C

AP B

Desempenho de resfriamento E Desempenho de movimento D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN A

"Aumentar a saída

Consumo durante o impulso PT

velocidade de rotação C.

Alta capacidade de carga para peso e estabilidade.

defesa sensível. Baixo desempenho de refrigeração.

É tão fácil de usar que fica embaçado.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

Um CLB-33-NMU

45000 C Carga máxima C

Peso C.

PT Defesa C

Consumo PT A

Defesa de baia B

AP A

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação E.

Uma versão reforçada do CLB-SOLID que foi modificada, mesmo.

Melhor eficiência de movimento do que um bipé pesado.

Fácil de combinar poder de fogo e mobilidade.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

MLB-MX/004

45000 C C

Peso D

PT Defesa B

Consumo PT A

Defesa de baia A

APS

Desempenho de resfriamento D Desempenho de movimento E

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

Estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN S

Consumo de saída boost durante boost EN

velocidade de rotação E

Autodefesa e estabilidade inigualável

arrogante: O desempenho básico também é de alto nível, confiável.

Não faz você sentir nem um pouco de poeira.

MLB-MX/008

41000C capacidade máxima da carga C



PT Defesa B

Defesa de bala B

Peso C

Consumo PT A

APA

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento E
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B
Estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN S
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem D

Relação desempenho peso, como capacidade da carga a poder de defesa

Não é ruim, mas meio marcado
elefante. Útil para ajustar a fuselagem.

CATEGORIA



CLF-DS-SEV

Carga máxima da perna de 69000 C



PT Defesa A

Defesa de bala D

Peso S

consumo FIM

AP D

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento A
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN B
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem C

Considerando o peso leve, a capacidade de carga e

Estabilidade. Se você suplementar AP e defesa de bala ao vivo,

Construa um CA de alta mobilidade sem pontos fracos.

CATEGORIA



MLF-RE/006

96000C Carga máxima da perna D



EN Defesa E

Defesa de bala D

Peso D

Consumo EN B

AP C

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem C

O ponto fraco do Quadruped é a grande quantidade de EN consumida

mas outro desempenho é baixo nível de água

Quase. Peso muito pesado também é difícil.

CATEGORIA



MLC-RE/3003

36000 C Carga máxima da perna D



PT Defesa A

Defesa de bala A

Peso C

Consumo EN D

AP S

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento C
Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E
Estabilidade ao acertar E Consumo em espera EN E
Boost saída D Consumo durante boost EN A
Velocidade de viragem A

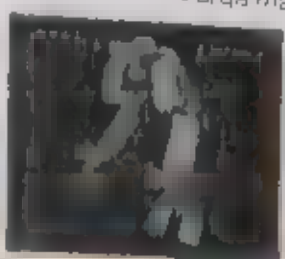
Embora seja o tipo móvel mais leve, é extremamente estável

Fatal. vantagem do tanque morto

Há pouco significado em usá-lo.

ACLB-55-HM220

56000 C Carga máxima da perna D



EN Defesa E

Defesa de bala A

Peso D

Consumo PT A

AP S

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento E
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B
Estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN S
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem C

Além do excelente desempenho de resfriamento, AP e

Ele também tem excelente defesa contra balas. No entanto, a proteção EN

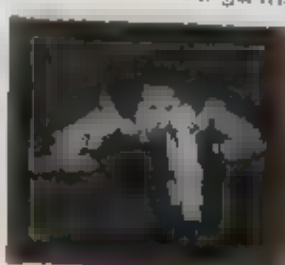
A potência é baixa e o peso é pesado.

CATEGORIA



A CLF-D1-ILC

55000 C Carga máxima da perna D



PT C

Defesa de bala C

peso B

Consumo EN E

AP A

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN C
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem B

Com o melhor desempenho de resfriamento nas pernas

Desempenho EN também é o máximo. Equipamentos que suportam alto poder de fogo

O uso efetivo é difícil porque não há peito do pé.

CATEGORIA



MLF-RE/007

105000 C Carga máxima da perna C



PT Defesa B

Defesa de bala B

Peso C

Consumo EN E

AP B

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento B
Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B
Estabilidade ao ser atingido B Consumo em espera EN D
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem C

Um modelo de serviço pesado com a maior capacidade de carga de qualquer quadrupede.

No entanto, com armamento pesado, mobilidade quadrupede

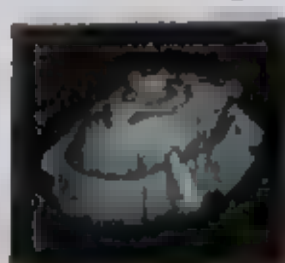
É fácil estragar o Noh, então tome cuidado.

CATEGORIA



MLC-TRIDENTE

57000 C Carga máxima da perna S



PT Defesa A

Defesa de bala A

Lagarta

Peso C

Consumo EN C

AP S

Desempenho de resfriamento A Desempenho de movimento D
Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem B
Estabilidade ao bater D Consumo em espera EN A
Boost saída E Consumo durante o boost EN A
Velocidade de viragem A

Além do alto desempenho básico, até certo ponto

Assegure também a mobilidade dos. Grande capacidade de carga,

Apenas o consumo EN pode encontrar falhas.

CATEGORIA



MLF-RE/005

37000C Capacidade máxima de carga E



PT Defesa B

Defesa de bala B

QUATRO PERNAS

Peso A

EN C consumidos

AP C

Desempenho de refrigeração A Desempenho de movimento B
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN B
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem A

Alta performance de defesa e movimento, muito consumo

Desempenho padrão quadrupede, como FEN.

Apenas capacidade de carga e AP são insatisfatórios.

CATEGORIA



ACLF-D2-ROG

Capacidade de carga máxima da perna 82700C D



PT Defesa B

Defesa de bala B

Peso C

Consumo EN E

APA

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento C
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade ao ser atingido C Consumo em espera FIM
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem C

Maior poder de defesa de quatro pernas e capacidade de carga abundante

Tipo de armamento pesado com 3kg de peso médio com desempenho de mobilidade

Em média, o potencial é bastante alto.

CATEGORIA



CLC-03-MLKS

15000 C parte da capacidade máxima de carga B



EN defesa C consumo ENS

Buée. Defense S

Lagarta

Peso E

Consumo EN S

AP S

Desempenho de resfriamento C Desempenho de movimento D
Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem A
Estabilidade ao bater A Consumo em standby EN S
Saída boost E Consumo durante boost EN S
Velocidade de viragem B

A perna mais pesada é mais barata, mas por uma ordem de grandeza

O EN de baixo consumo é atraente. PT soldados

A entranhação também pode ser disparada sem hesitação.

CATEGORIA



CLC-D3TA

68000 C Carga máxima da perna S



PT Defesa A

Butel Defense S

peso E

Consumo EN C

AP S

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento D
Desempenho do freio S Estabilidade na aterrissagem S
Estabilidade ao acertar S Consumo em espera EN B
Aumente a saída E Consumo durante o boost EN E
Velocidade de viragem D

Com a maior carga útil e defesa, o Super

Uma fuselagem móvel de tanques. O poder de fogo vence preparado para ser atingido

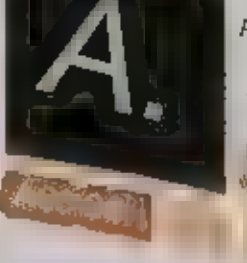
Se for negativo, então esta parte é o negócio

CATEGORIA



MLF-MX/NO

44200C Max D



PT Defesa B

Tanque de água

RENO

APB

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B
Estabilidade ao bater E Consumo em espera EN S
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem B

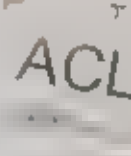
aumentar a saída

Modelo mais recente no tanque MLF RE X 9

Consumo de saída boost durante boost EN

potencial e maior

CATEGORIA



ACLF-D3-WIZ

73000C



PT Defesa C

Defesa de bala C

FARENC

APA

Desempenho de refrigeração S Desempenho de movimento C
Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C
Estabilidade ao bater C Consumo em espera EN C
Consumo de saída boost durante boost EN
Velocidade de viragem S

Máxima manobrabilidade, baixo peso e baixo consumo

PT é atraente. Baixa defesa e carga útil

O comportamento é espetacular

CATEGORIA



CLC-SHUT

25500CA



PT Defesa C

Defesa de bala C

APS

Desempenho de resfriamento D Mobilidade D
Desempenho do freio A Estabilidade S
Estabilidade ao ser atingido S Consumo em standby EN S
Aumente a saída E Aumente B
Velocidade de viragem C

Grande capacidade de carga em relação ao peso, consumo

EN também é bastante baixo. Escolha sua arma

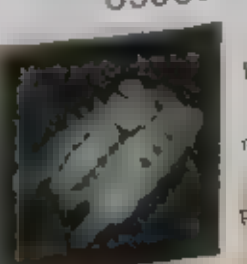
Não, é um tanque de uso geral

CATEGORIA



CLC-D4ZTSL

89000 CE C



EN Defesa C Consumo EN C

Butel Defense

P. AR

Desempenho de resfriamento B Desempenho de movimento E
Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E
Estabilidade ao bater C Consumo em standby EN C
Boost saída B Consumo durante boost EN E
Velocidade de viragem B

Além do alto desempenho básico, o tipo de armamento

Atinge a velocidade de impulso além do alcance

Realiza o sonho de alto poder de fogo a alta velocidade

CATEGORIA Lagarta

MLC-HARPOON

74000 C NTHELE

EN Defesa E

Consumo EN C

APC

B

Desempenho do freio E Estabilidade na aterragem A

Estabilidade quando atingido E Consumo em standby EN A

Aumentar a saída A

A

Compensar a defesa de uma arma de apoio baixo

Quero realizar a defesa da parca (expe) travar

CATEGORIA Lagarta

CLC-05-ACE

100000 C Capacidade máxima de carga S

Peso D

PT Defesa B

Bullet Defense S

APC

D

Desempenho do freio A Estabilidade na aterragem A

Estabilidade ao acertar S Consumo em standby EN B

Boost saída E Consumo durante boost EN E

Velocidade de viragem B

Capacidade de carga e poder de defesa aproximando-se do CLC-DITA

Essa tem a maior resistência a ataques em massa

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

MLR-RE/EGA

47600 CRED

Peso A

PT Defesa D

Defesa de baia C

Consumo EN C

AP S

Desempenho de refrigeração S

Desempenho do movimento S

Desempenho do freio E Estabilidade na aterragem E

Estabilidade quando atingido D Consumo em standby EN E

Boost Output Dia Boost Consumo EN C

Consumir muito EN, mas flutuar tem alta defesa e estabilidade. seguro

Há valor de utilidade no sentido em que é aplicado

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

MLR-MX/CODORINHA

20500C máx.

Peso S

EN Defesa E

Defesa de baia D

Consumo EN S

AP B

Desempenho de refrigeração C Desempenho do movimento A

Desempenho do freio E Estabilidade na aterragem S

Estabilidade ao bater E Consumo em standby EN C

Aumentar a saída A Aumentar o consumo EN C

Velocidade de viragem S

Um tipo de defesa de alta velocidade com a melhor capacidade de virar

O desempenho da defesa é baixo, então a mobilidade é reduzida

Técnica de manipulação para extrair é necessária

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

MLR-SS/REM

39.000 CDs

Peso B

EN Defesa E

Bullet Defense G

Consumo PT A

AP D

Desempenho de refrigeração C Desempenho do movimento A

Desempenho do freio C Estabilidade na aterragem E

Estabilidade quando atingido Consumo em standby EN D

Aumentar a saída A Aumentar o consumo EN B

Velocidade de viragem A

Pulsador para serviço pesado com a maior capacidade de carga

tipo. Tanta mobilidade é um spoiler

É frágil quando gira para trás.

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

MLR-MM/PÉTALA

87000 C Carga máxima Peso S

Peso S

EN Defesa E

Bullet Defense E

Consumo EN B

AP B

C Desempenho do movimento S

Desempenho do freio E Estabilidade na aterragem E

Estabilidade ao bater E Consumo em standby EN B

Saída boost S Consumo durante boost EN C

Velocidade de viragem B

Tem a maior saída de impulso e

Acerte uma arma de bloqueio

Demonstre velocidade suficiente para se esquivar

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

CLR-00-MAK

58000C Max D

Peso A

PT Defesa D

Defesa de baia C

Consumo PT A

AP B

Desempenho de refrigeração B Desempenho do movimento S

Desempenho do freio C Estabilidade na aterragem E

Estabilidade ao bater D Consumo em standby EN C

Boost saída A Consumo durante boost END

Alta carga útil e desempenho estável

A obra-prima de Tsu Crest. Não Proeminente

Não tem muito poder mas não tem hábitos e é fácil de manusear

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

CLR-01-SCUD

94000C E

Peso S

PT Defesa D

Defesa de baia D

Consumo EN B

AP C

Desempenho de refrigeração B Desempenho do movimento S

Desempenho do freio D Estabilidade na aterragem E

Estabilidade quando atingido Consumo Standby EN E

Saída Boost A Consumo ENC durante boost

Velocidade de viragem B

Não tão bom quanto MLR-MM/PETAL.

Também mantém mobilidade suficiente

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

Sistema CLR-03-SEOLF

89000 CLD

peso B

PT Defesa C

Defesa de baia C

Consumo PT A

AP B

Desempenho de refrigeração S Desempenho do movimento S

Desempenho do freio E Estabilidade na aterragem C

Estabilidade ao ser atingido C Consumo em standby EN D

Boost saída A Consumo durante boost EN E

Velocidade de viragem B

Exigência de desempenho de refrigeração e estrutura forte

A estabilidade além é atraente, excluindo peso

Tem um alto nível de desempenho e um alto nível de segurança.

CATEGORIA PERNAS FLUTUANTES

MLR-MX/LEAF

100000 C Max. D

Peso A

PT Defesa B

Defesa de baia D

Consumo PT A

AP A

Desempenho de refrigeração S Desempenho do movimento S

Desempenho do freio C Estabilidade na aterragem D

Estabilidade ao atingir ET Consumo em standby EN C

Aumentar a saída AT Aumentar o consumo EN C

O giro mais alto de Rgd. Desempenho de refrigeração

Movimentos altos e ágeis são possíveis

Fato Militar Termos de Combate Militar 1

[recompensas da guerra]

A guerra é causada por causa e propósito e realizada por meios e vontade. Raça humana

As principais causas da guerra na história são o ódio e a destruição causada por choques de ideologia e religião e choques de sentimentos nacionais, bem como o desejo de lucro.

Foi realizado com o objetivo de Todas as guerras até o século XIX foram realizadas de acordo com esse programa básico, e era inevitável que as nações vitoriosas prosperassem e as nações derrotadas perecessem.

Não entanto, na guerra moderna, a guerra total com a nação não é necessariamente o ganho do vencedor.

Em vez disso, vencedores e perdedores foram empobrecidos e, às vezes, os vencedores eram os senhores das nações oprimidas que ocupavam e governavam.

Gastei muita energia na gestão e até perdi ganhos com isso. Portanto, as nações não têm escolha a não ser mudar os meios de guerra da guerra armada para a guerra econômica.

Ao invadir, é uma guerra na premissa de que o sistema do outro país será reformado, ou se

Em vez disso, eles escolheram conflitos armados de pequena escala, a chamada guerra local, alta funcionalidade

É melhor perder equipamentos de guerra modernos, que se tornaram extremamente caros em batalha, do que vencer a guerra.

As perdas também aumentaram. Em termos de armas modernas, o valor de um caça a jato

O nível é o mesmo de um batalhão de tropas terrestres e o custo mensal de manutenção também é o mesmo.

Em guerras locais e alertas armados, mercenários e grupos de apoio ao combate são usados em vez de despachar forças nacionais regulares.

Seria mais barato pedir a uma empresa ou empresa de segurança para fazer isso.

empresa está desenvolvendo. O novo conceito de gestão do campo de batalha através da gestão empresarial

Diz-se que a recompensa está diretamente ligada à avaliação da gestão da empresa quanto ao desempenho de vendas da empresa privada.

Já está surgindo um sistema industrial que o velho mundo jamais poderia imaginar.

Coluna

"IMPULSIONAR UM

CATEGORIA
A CBT-00-UN1

11000C

Peso S



Consumo EN
S Boost saída D

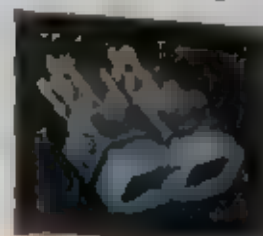
Aumentar o movimento é essencial para evitar ataques inimigos e contornar pontos cegos. Não possui poder ofensivo ou defensivo próprio, mas pode-se dizer que está muito envolvido tanto no ataque quanto na defesa.

Existe apenas equipamento inicial e o desempenho é o mais baixo. Não consigo nem me mover satisfatoriamente, então quero comprar um novo o mais rápido possível.

CATEGORIA
ACBT-01-UN4

13500C

peso S



no impulso
consumo ENS
Aumento a saída C

Melhor que CBT-00-UN1, mas o desempenho ainda é baixo. Pense nisso como uma ponte até comprar um booster de última geração.

CATEGORIA
MBT-0X/002

45000C



Entre os melhores de alto desempenho, com o suficiente poder de saída. Não é a saída também, possui um poder de saída ainda a uma ação de apoio.

CATEGORIA
MBT-0X/E9

31700C

Peso S



Aumento o consumo ENS
Consumo EN
S Boost saída B

O consumo de EN extremamente baixo durante o aumento permite o uso a longo prazo. Não é adequado para CA de serviço pesado devido à sua saída inferior.

CATEGORIA
CBT-FLEET

44000C

Peso D



Aumento o consumo ENS
Consumo EN
A Saída Boost S

Tipo de alta mobilidade que possui a maior saída. Como o consumo de EN durante o boost também é o mais alto, Tipo instantâneo adequado para uso pontual.

CATEGORIA
MBT-NI/MARE

82800C

Peso C

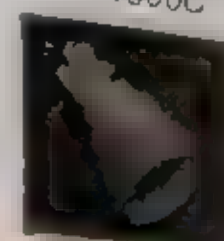


Aumento a saída PT
Consumo
FIM Boost saída S

Variação de Saída e Aumento de Consumo PT. Um booster padrão de alta classe que tem boa postura e pode ser usado em qualquer situação.

CATEGORIA
ACBT-DRAKE

51000C



Mais um tipo de boost, com uma saída de apoio. Possui um poder de saída ainda a uma ação de apoio.

CATEGORIA
CBT-DRAKE-0X

54000C

Peso A



Consumo PT A
Aumento a saída E

Embora a saída do CBT-DRAKE seja do tipo aprimorada, ela não atinge uma velocidade satisfatória, portanto, pode-se considerar que o uso é o mesmo.

CATEGORIA
ACBT-01-UN8

94700C

peso E



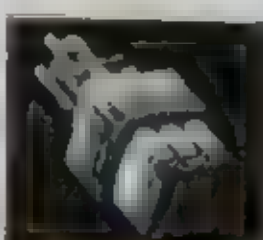
Consumo de ENE durante boost
Consumo de ENE Boost saída S

MBT-NI/MARE CBT-FLEETO Desempenho localizado no meio. É um pouco pesado, mas o equilíbrio de desempenho é extremamente bom.

CATEGORIA
MBT-NI/GULL

84500C

dia de peso



Consumo
ENE Boost saída S

O desempenho é quase o mesmo do MBT-NI/MARE, mas o peso é mais leve. Se você equipar um AC leve, ele mostrará seu verdadeiro valor.

atos militares

Terminologia de Combate Militar 2

mercenário

[mercenário]

No mundo de Armored Core, Raven é sinônimo de mercenário, Mercenário ou Sarge antes da Grande Destruição.

Também conhecidos como Guerreiros da Fortuna, são profissionais preparados para lutar sem nenhuma proteção ou segurança no campo de batalha.

Está na moda.

Mesmo no mundo antes do Cataclismo, o tratamento dos mercenários foi definido pelo Tratado de Guerra de Genebra.

Artigo 47.º Mercenários (Do Protocolo Adicional I às Convenções de Genebra) 1

Os mercenários não têm direitos como combatentes do Estado nem direitos de proteção como prisioneiros de guerra.

2 Um mercenário é alguém que atende a todas as seguintes condições. (a)

Pessoas que celebram contratos de trabalho em áreas de conflito ou no exterior para participar e combater conflitos armados;

(b) uma pessoa que realmente participa de um ato de conflito e toma uma ação hostil;

(c) Participar de hostilidades com o objetivo de ganho pessoal e, em nome de uma parte em conflito, pertencer a um posto semelhante nas forças armadas mantidas pela parte em conflito e ter deveres semelhantes, iguais ou superiores aos valor pago a combatentes regulares; prometer uma recompensa ou Destinatário. (d)

não ser nacional de uma parte em conflito e residente de um Estado Territorial controlado;

(e) não ser combatente regular ou membro das forças armadas de uma das partes em conflito;

(f) não enviado em serviço oficial por um Estado não parte no conflito como membro de suas forças armadas;

corporativas. Na batalha entre nações terroristas e terroristas que os Estados Unidos entraram no velho mundo do século XXI.

Além disso, um grande número de contratados de combate e empresas de segurança foi introduzido, tornando-se o pioneiro do apoio à guerra por meio de estruturas

Coluna

"FCS

Ao escolher um FCS, você deve primeiro se concentrar na distância de travamento e no tipo de local. Em seguida, bloqueie o tempo se você usar muito mísseis e a precisão do ataque de desvio se usar outras armas. Vamos pegar o padrão.

CATEGORIA Tm VREX-ST-2

10000C

Peso D a



Bloqueio Hora do Rock C

Consumo EN S

BLOQUEIO DE

ACS AGOSL

Alcance de bloqueio (arma padrão) E
Alcance de travamento (Arma de alcance E
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Tipo padrão com desempenho suficiente, apesar do equipamento nuclear. Vamos comprar outros FCS sequencialmente com armas e conjuntos

CATEGORIA Tm F/ST-6

22800C

Peso B



tempo de bloqueio B

Consumo EN A

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

Alcance de bloqueio (arma padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) C

Versão aprimorada do VREX-ST-2 com desempenho básico aprimorado. O número máximo de bloqueios também é suficiente, melhorando a compatibilidade com mísseis

CATEGORIA T VREX-ST-12

16800C

Peso C



hora do rock E

Consumo EN A

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

Faixa de bloqueio (arma padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) C
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Tipo padrão com o maior número de bloqueios e tempos de bloqueio muito longos. Aguarde até que o bloqueio seja concluído de uma longa distância ou através de um obstáculo

CATEGORIA T VREX-WS-1

20400C

Peso S



Consumo EN S

WS SIMPLES

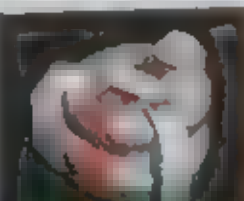
Alcance de travamento (arma padrão) E
Alcance de travamento (arma de longo alcance) E
Alcance de travamento (arma de alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Distância de bloqueio curta, mas melhor alcance de visão. Se o local da arma for amplo, quase toda a tela será o alcance do ataque

CATEGORIA T AOX-X/WS-3

35400C

Peso S



Hora do Rock C

Consumo EN S

ACS AGOSL

Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Longo Alcance) E
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

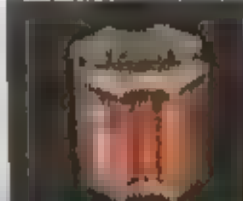
Maior distância de bloqueio do que VREX-WS-1 e cobertura de site semelhante, máximo

O tempo de aumento de feições, amplitude e conversão é boa também.

CATEGORIA T AOX-ANA

72000C

tempo E



Consumo EN E

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

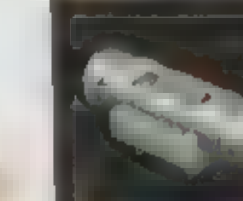
Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) E
Faixa de bloqueio (arma especial) E

Ângulo amplo com distância de bloqueio mais longa e número suficiente de bloqueios. Os mísseis são fáceis de manusear e a versatilidade é extremamente alta.

CATEGORIA T VREX-ND-2

88000C

Peso D



hora do rock A

Consumo EN E

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

Alcance de travamento (arma padrão) S
Alcance de travamento (arma de longo alcance) S
Alcance de travamento (arma de longo alcance) S
Alcance de Bloqueio (Arma Especial) S

Alcance de visão mais curto, mas distância de bloqueio mais longa. Possui excelente precisão de tiro e é perfeitamente compatível com rifles de precisão

CATEGORIA T VREX-F/ND-8

119000C

peso E



Rock Time S

Consumo EN C Número

ACS AGOSL

Alcance de travamento (arma padrão) B
Alcance de travamento (arma de longo alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) B

Um site que é amplo para um tipo de longa distância. Ele apresenta o tempo de bloqueio mais rápido. Pode-se dizer que é uma necessidade de usar mísseis.

CATEGORIA T PLS-EMA

47000C

Peso S



hora do rock D

Consumo EN S

bloqueio máximo D

ACS AGOSL

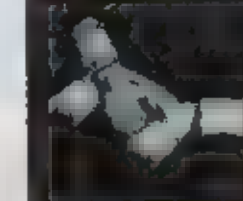
Alcance de Bloqueio (Arma Padrão) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Longo Alcance) D
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) D
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Um tipo de combate anti-aéreo com mira vertical. No entanto, possui um longo tempo de bloqueio, dificultando a captura de aviões inimigos rápidos.

CATEGORIA T PLS-ROA

53000C

Peso D



Rock Time S

Consumo EN B

ACS AGOSL

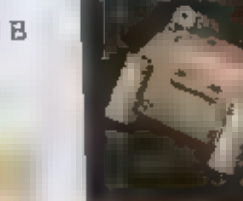
Alcance de travamento (arma padrão) D
Alcance de travamento (arma de longo alcance) D
Alcance de travamento (arma de longo alcance) D
Faixa de bloqueio (arma especial) D

Um tipo vertical com um site amplo e o tempo de bloqueio mais rápido. Seu desempenho de ataque rápido e preciso é útil tanto no anti-aéreo quanto no anti-terrestre

CATEGORIA T PLS-SRA

110000C

Peso A



hora do rock D

Consumo EN D

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

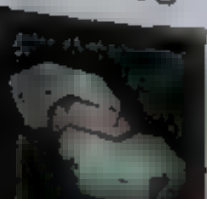
Faixa de bloqueio (arma padrão) B
Alcance de Bloqueio (Arma de Alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) B

Tipo de visão horizontal eficaz para batalhas terrestres, como batalhas CA. O site é amplo, mas o tempo de bloqueio é um pouco longo

CATEGORIA T PLS-SRA02

86000C

Peso E



hora do rock B

Consumo EN B

Bloqueio mais alto C

BLOQUEIO DE VISÃO

ACS AGOSL

Faixa de bloqueio (arma padrão) S
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Alcance de bloqueio (arma de longo alcance) B
Faixa de bloqueio (arma especial) C

Possui um alcance de visão incomum para um tipo horizontalmente longo e o desempenho é suficiente. Pode-se dizer que é um excelente FCS e é fácil manusear.



CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3 LISTA DE PEÇAS.

CAPÍTULO 4

capítulo 5

FATEGORIA DO GERADOR A CGP-ROV6

Como o número de parâmetros é pequeno, cada um deles tem grande significado. Acima de tudo, devemos atentar para a capacidade emergencial que não pode ser ampliada com os opcionais OP-E/CND.

19500C

Peso A

Valor calórico S

saída I

zona vermelha A

Capacitância E

Equipamento inicial com a menor produção e capacidade. Como não é um desempenho que resista a batalhas reais, gostaria de substituí-lo por prioridade.

CATEGORIA Um CGP-ROV10T

23500C

Peso S

valor calórico A

Capacitor C

Versão aprimorada do CGP-ROV6. A produção, capacidade e peso foram todos melhorados tomando-o um candidato de substituição útil para os es.3gros. H.1.1.1.

CATEGORIA MGP-VE8

32000C

Peso S

valor calórico C

Saída D

zona vermelha B

Capacitância D

Máquina contadora de CGP-ROV6. O desempenho é o mesmo do CGP-ROV10, e considerando o preço, pode-se dizer que são poucas as vezes que se usa.

CATEGORIA KGP-ZS4

33000C

Peso S

Valor calórico D

Saída

C Capacitância D

Mesma faixa de preço do MGP-VE8, mas melhor desempenho. Não significativamente superior o peso mais leve e, por que você não escolhe este.

CATEGORIA MGP-VE905

49000C

Peso dia

valor calórico B

Saída S

zona vermelha E

Capacitância D

Um excelente gerador leve e de alta potência. Classe leve com excelente capacidade. AC pode ser recomendado sem reclamação.

CATEGORIA UMA CGP-ROZ

54000C

Peso C.

Valor calórico C

Saída

S Capacitor B

Alto com maior saída e capacidade suficiente. Produto de desempenho. É um pouco pesado, mas se você puder equi pá-rio, pode dizer que é a me hor escolha.

CATEGORIA KGP-ZSV

66000C

peso B

Valor calórico E

Saída

A Capacitância A

Embora a capacidade seja grande, a saída é. Uma máquina leve com uma nsatisfatória. Príncipe mente armas enorme quantidade de calor de energia, use-as com relutância.

CATEGORIA KGP-ZXV1

48000C

Peso D

Valor calórico E

Saída

A Capacitância S

capacidade é a maior, mas a saída é KGP-ZSV. Mesmo, peso pesado. Escolha apenas se estiver disparando armas de energia em rápida sucessão.

CATEGORIA MGP-VEXM

140000C

peso E

Valor calórico E

Saída

Redzone S

Capacitância S

tremendo. Não é pesado, mas que calibre 1/3 é zona vermelha. Se puder ser instalado, não há necessidade de se preocupar em ficar sem energia.

TRADIADOR 7

A fuga térmica é uma das situações que deve ser evitada a todo custo. Portanto, gostaríamos de equipar o radiador com o melhor possível mas o equilíbrio entre peso e desempenho. Não se esqueça do su.

CATEGORIA ARIX-CR10

13700C

Ele vem o menor desempenho, Ac de resfriamento e é leve, mas a emergência apenas, não quer ser muito conve.

CATEGORIA RIX-CR11

16800C

peso A

Consumo EN S

C normal

Melhor que o RIX-CR10, mas ainda com baixo desempenho. Combinado com o aumento de peso, serve apenas como ponto para compras de reposição.

CATEGORIA RMR-SA44

27000C

Ele vem o menor desempenho, Ac de resfriamento e é leve, mas a emergência apenas, não quer ser muito conve.

CATEGORIA RMR-SA77

34500C

Peso C

Consumo EN B

Normal B

Resfriamento de emergência excepcional para seu peso e extremamente resistente à fuga térmica. Util se você tiver dificuldade com evasão.

CATEGORIA RIX-CR14

65000C

BNC

Ele vem o menor desempenho, Ac de resfriamento e é leve, mas a emergência apenas, não quer ser muito conve.

CATEGORIA RMR-SICLE

56000C

dia de peso

Consumido

ENE Norma. B

Além do desempenho de resfriamento de alto nível, é bastante leve. Se for uma máquina leve, vale a pena aguentar e alto consumo de EN.

CATEGORIA RGI-KD99

74900C

O desempenho de resfriamento é incomparável, mas é inferior ao poder de resfriamento notavelmente pesado.

CATEGORIA RGI-KDA 01

65000C

Peso D

Consumo ENE

Peso e desempenho estão entre RIX-CR14 e RGI-KD99. Porém, como o consumo de EN é alto, é uma peça que seleciona a aeronave.

DENTRO (ARMA)

Em "AC3", incendeie o inimigo
Um foguete especial que causa mau funcionamento
foi adicionado. Torne-se a arma principal
Não posso, mas tomarei a iniciativa na batalha
Útil como gatilho.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

CWI-BO-20

13400C intervalo de disparo D

Peso S

alcance um

Consumo PT A

calor ao bater D preço unitário A

Número máximo de bloqueios Número de disparo simultâneo A

Número de disparos consecutivos D Valor de queda de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de instalação

Se várias cargas de profundidade diretamente abaixo da si se agem

É difícil acertar do ar,
Se você não chegar perto, você não vai acertar

CATEGORIA CATEGORIA DE DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

ACWI-BO-50

32000C intervalo de disparo D

Peso A

Alcance A

consumo F/M

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bloqueios Número de disparo simultâneo A

Número de disparos consecutivos D Valor de queda de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de configuração A

Aumento do tipo de munição de CWI-BO-20 de peso

Fico feliz que o aumento seja pequeno, mas

A dificuldade de usar a arma de profundidade do fuzil é muito alta

MINA FLUTUANTE

A CWI-FM-50

42800C intervalo de disparo B

Peso C

Valor de calor no hit C

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Saída do gerador drop iron

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Uma mina poderosa que flutua por um certo período de tempo

injeção. Além de ser usado para armadilhas,

Também é possível acertar diretamente de perto

CATEGORIA MINA FLUTUANTE

CWI-FM-30

51000C intervalo de disparo B

peso B

Consumo EN E

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Tempo de operação Tempo de ajuste S

Uma mina flutuante que se move lentamente em baixa velocidade, ataca

O poder de impacto é inferior ao tipo estático, e o aleatório

O perigo de autodestruição também é alto porque ele se move.

CATEGORIA MINA FLUTUANTE

CWI-FMHS-30

72000C intervalo de disparo C

peso B

Consumo EN E

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Duração do efeito Tempo de instalação

Uma mina flutuante de alta velocidade, guerra de alta manobra

Como tende a acertar durante a batalha, se autodestrói

Pode ser usado para perturbação se preparado.

CATEGORIA DISPENSADOR DE MINAS

MWI-MD/40

queima 38000C 間隔 E

peso E

Consumo EN D

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras

Número de disparos consecutivos D

duração do efeito

Dispara várias minas de alta potência, queima-roupa

Nesse caso, acerte-o diretamente com uma sensação de bombardeio

também pode o peso é a única desvantagem

CATEGORIA FOGUETE NAPALM

ACWI-NM-40

64000C Lançamento A

peso B

Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Um foguete napalm que envolve os inimigos em chamas

Diffícil de acertar, mas se acertar a fuga térmica é inevitável

Por estar tão próximo, o valor da utilidade é alto

CATEGORIA FOGUETE NAPALM

MWI-NM/70

79000C intervalo de disparo A

Peso D.

gama C.

Consumo EN S

Poder de ataque E

Valor de calor no preço unitário hit S

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Aumento do número de foguetes napalm

Mesmo uma arma, um pode ser atirado com alguns tiros

Portanto, é conveniente se você puder suportar o peso

CATEGORIA FOGUETE ECM

MWI-RC/30

54000C intervalo de disparo S

Peso S.

Alcance

Consumo PT A

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Falha de bloqueio ao mesmo tempo que dano

Foguete especial para dar. Algum tempo depois de bater

, o inimigo não conseguirá travar

CATEGORIA FOGUETE ECM

KWI-RC/60

84500C intervalo de disparo E

pesa

gama C.

Consumo EN B

Valor de calor no preço unitário hit E

Max Locks - Disparos Simultâneos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Duração do efeito Tempo de instalação

Um foguete ECM com baixas aumentadas. Se acertar,

será muito vantajoso, mas o inimigo também travará

Observe que você não pode usar armas que não possam ser usadas com munições

CATEGORIA ATOLAMENTO DO GERADOR

M CWI-GJ-20

78000C intervalo de disparo A

Peso S

gama C.

Consumo EN S

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador A

Duração do efeito A Tempo de instalação

Por um certo período de tempo após o ataque, a saída

do gerador do inimigo é bastante reduzida. Amas

de energia e movimento de impulso são bloqueados

CATEGORIA ATOLAMENTO DO GERADOR

ACWI-GJ-40

104700C intervalo de disparo A

peso B

gama C

Consumo PT A

Poder de ataque E

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D Valor de redução de saída do gerador

Tempo de duração do efeito Tempo de instalação

Aumento do tipo de munição de CWI-GJ-20 Inimigo

Atre enquanto a energia está baixa

Eu quero alcançá-lo de uma vez




DENTRO (APOIO)

CAPÍTULO 1

Enganar os inimigos com chamarizes, manequins, etc.
 <O interior do sistema auxiliar é simples, mas dependendo de como são usados, podem ser muito eficazes
 pode ser levantada. sagacidade do usuário
 Pode-se dizer que é um equipamento que pode ser usado.

CATEGORIA T. DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ
MWI-DD/10
 12700C
 Peso S
 Consumo EN S




Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação A

Desviar e neutralizar mísseis inimigos
 Atrai uma isca que sinal do equipamento de interceptação
 É um padrão interno altamente confiável.

CATEGORIA T. DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ
MWI-DD/20
 25900C
 Peso S
 Consumo EN S



Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação A

O número de chamarizes é o dobro do MWI-DD/10.
 Muito pouco ganho de peso. Capacidade de carga
 Se você permitir, vamos equipá-lo aqui

CATEGORIA T. DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ
A. CWI-DD-30
 45600C
 Peso D
 Consumo EN S

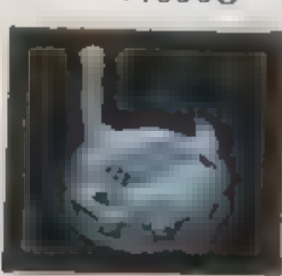


Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação A

Capítulo 2

CATEGORIA T. FABRICANTE DE ECM
MWI-EM/15
 44000C
 Peso C
 Consumo PT A



Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Injeta um fabricante de ECM que flutua por um determinado período de tempo, enquanto a aeronave está perto dele não pode ser bloqueado por inimigos.

CATEGORIA T. FABRICANTE DE ECM
KWI-EM/10
 113000C
 peso E
 Consumo EN B




Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Fabricante de ECM com alcance efetivo aprimorado um. É eficaz mesmo se houver alguma distância
 Porque existe, o grau de liberdade de movimento é ligeiramente melhorado.

CATEGORIA T. FABRICANTE DE ECM
MWI-EM/5
 130000C
 Peso C
 Consumo EN B




Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Fabricante de ECM com o alcance efetivo mais alto
 - Como o número de balas é pequeno, eu usei
 Quero aproveitar a oportunidade.

CATEGORIA T. FABRICANTE DE ECM
Um CWI-DM-32
 18000C
 Consumo EN B



Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos


E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Um bloqueio máximo
 B disparos simultâneos número D
 D tempo de instalação S

Depois projetando uma imagem falsa no radar inimigo
 - e ejetado, naturalmente pode ser usado à vista do inimigo
 não se deixe enganar

CAPÍTULO 3 LISTA DE PEÇAS

CATEGORIA T. FABRICANTE DE MANEQUIM
KWI-DM/30
 32000C
 peso
 Consumo EN S



Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Uma versão melhorada que atrai em um manequim em movimento. Se você usar no ponto cego do inimigo, fica mais fácil enganar o adversário que é bom em busca de radar

CATEGORIA T. RADAR JAM
KWI-RJ/30
 54000C
 peso B
 Consumo EN C

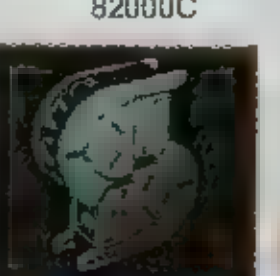


Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Dispara um jammer que anula o radar inimigo dentro de um certo alcance. O raio efetivo é estreito, então vamos espalhar mais de um de cada vez

CATEGORIA T. RADAR JAM
KWI-RJ/60
 82000C
 Peso F
 Consumo EN E



Distância de alcance
 preço unitário
 intervalo de tiro
 número de tiros consecutivos

E raio efetivo
 S número máximo de fechaduras
 A Número simultâneo de disparos D
 D Tempo de instalação C

Um fabricante de jammer que aumenta o número de balas. É fácil de espalhar, mas basta se for visto, então o excesso de confiança é proibido.



CAPÍTULO 4

Fato Militar Termos de Combate 3

Exército regular Militar [Exército/Força Armada]

nacional O exército regular é um exército que pertence a uma organização nacional, e seus membros são burocratas que controlam e administram o exército (oficiais militares, oficiais civis, oficiais técnicos)

É composto por militares (soldados em tempo integral) e conscritos nacionais (serviço militar). Dependendo do país, existem países que recrutam o recrutamento apenas durante a guerra e aqueles que recrutam por um determinado período de tempo, mesmo fora da guerra. Além do exército regular, também solicitaremos mercenários, empresas de apoio militar e empresas de segurança para operações. Além disso, embora não pertença a uma organização militar, (que os acompanham e executam tarefas diversas são chamados de militares e participam do quartel-general, trabalho de base, abastecimento logístico, assistência médica e comunicação. Confundido com e burocratas militares que tendem a se dedicar ao serviço militar. Oficiais militares e civis pertencem aos ministérios e órgãos que controlam as forças armadas e são responsáveis por pesquisar estratégias e operações e formular planos de armamentos que servem de base para as decisões do comandante. Os técnicos, por outro lado, desenvolvem e aprimoram armas, equipamentos e técnicas de combate. Os civis

Coluna Militar

ABHARABRAA

"EXTENSÃO 7 (REFORÇO)

Se você usa o tróster de extensão até mesmo uma aeronave pesada pode ganhar uma velocidade por um instante. A mobilidade torna-se possível. Além disso, o hover booster que aparece em AC 7 é uma vantagem que dá novas possibilidades para batalhas médias.

É Tsu

CATEGORIA
MEBT-OX/EB

17900C

Peso S

Tempo de recarga B Consumo

EN C Saída boost C

Reforço traseiro para reversão de emergência. Eficaz para manobras evasivas, como recuo diagonal durante o movimento para a esquerda e prevenção da rigidez da arma na

CATEGORIA TURN BOOSTER CATEGORIA

KEBT-TB-UN5

14500C

Peso C

Tempo de recarga B Consumo EN

B Saída boost E

Um impulsor de curvas capaz de fazer curvas de emergência de 90 graus. Auxiliar de ataque que captura principalmente inimigos. Auxiliar, especialmente útil para CA pesado

CATEGORIA

MEBT-OX/MB

24000C

Peso A

Tempo de recarga A

Consumo EN

B Boost de saída D

Uma curta distância como Chiboosta. uma sensação de velocidade. Está perto de OB e tem uma ampla gama de usos.

CATEGORIA

HOVER BOOSTER

ACEBT-HEX

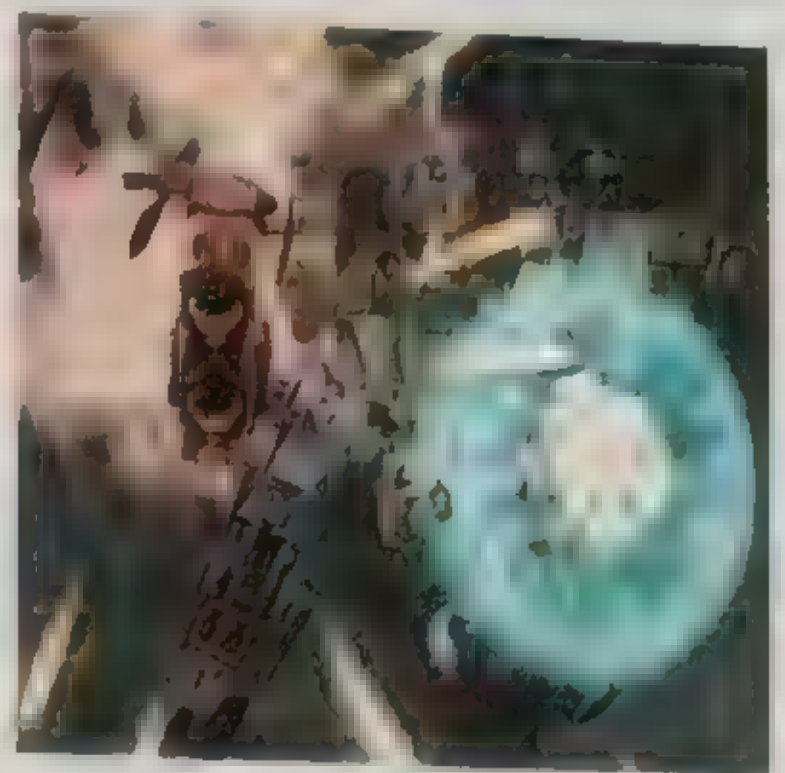
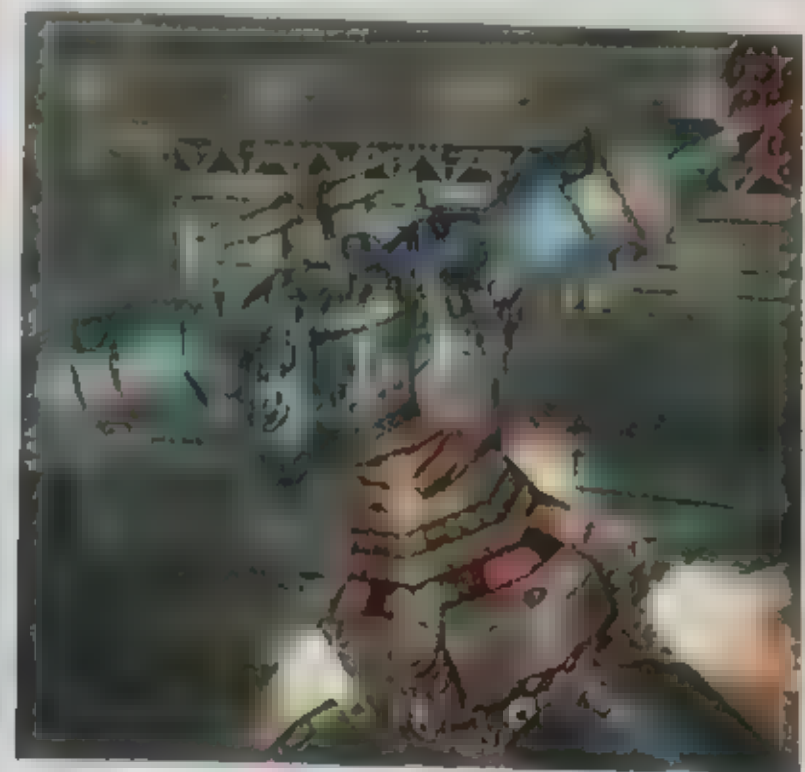
36800C

peso E

Consumo PT E

Aumente o custo ES Aumente a produção S

Hover Booster para estadias longas. Eficaz não apenas para dominar a cabeça do inimigo, mas também para lâminas de ar de movimento de baixa altitude



"EXTENSÃO 7 (MÍSSEIS DE RELAÇÃO)

Mísseis integrados com tipos bastante aumentados em comparação com "AC2". A trajetória também se inclina verticalmente. Vários tipos, como tipo de tiro e tipo de torpeda terrestre. Tomou-se algo rico em emoção.

CATEGORIA

MÍSTIL DE RELAÇÃO

R/24

65000C intervalo de disparo S

peso B

Alcance A

Consumo PT A

Numero de balas

poder de ataque D

calor ao bater

Preço unitário da bala D

C número de disparos consecutivos

Dispara dois mísseis adicionais em conjunto com o lançamento do míssil. Tem uma pequena capacidade de munição, mas sua vantagem é o peso leve

CATEGORIA

MÍSTIL DE RELAÇÃO

ACWEM-R20

88900C

intervalo de disparo B

Peso C.

Gama B

Consumo EN B

capacidade de munição

poder de ataque D

Calor ao apertar D Preço unitário do projétil

C.

simulâneo Numero de tiros A Numero de tiros consecutivos

D

Aumento do número de tiros disparados de uma só vez para 4. Possui excelente poder de fogo de uma chance, mas sua capacidade de munição é pequena, então as acas são seu trunfo natural.

CATEGORIA

MÍSTIL DE RELAÇÃO

KWEM-TERRIER

130000C intervalo de disparo A

Peso D

Gama D.

Consumo EN D

capacidade de munição C

Poder de Ataque D

calor ao bater

D.

Um número de tiros consecutivos

Dispara quatro mísseis verticais em uníssono. Quando combinado com mísseis normais, a trajetória é diferente, dificultando a evasão.

CATEGORIA

RELAÇÃO MÍSSEL

MWEM-R/30

94200C intervalo de disparo

Peso D

S alcance B

Consumo EN C

Capacidade de munição A

poder de ataque D.

Valor de calor no hit D Preço unitário | Número de disparos simultâneos

C número de disparos consecutivos

Tipo de bloqueio de dois tiros com maior capacidade de deixar munição de MWEM-R/24 peso também aumentou, mas se você puder pagar, ele gostaria de escolher isso

CATEGORIA DE RELAÇÃO DE MÍSSEIS

MWEM-R/36

110000C intervalo de disparo B

Peso E

Gama B.

Consumo EN C.

Capacidade de munição S

poder de ataque D

Heat on hit Número

D.

Preço unitário da munição A Número de tiros consecutivos

simulâneo de tiros

Tipo de bloqueio de quatro tiros com maior número de balas. Pesado. O aumento de valor também é pequeno, do que R20, então CWEM- essa é a regra

CATEGORIA

MÍSTIL DE RELAÇÃO

CWEM-R10

22000C intervalo de disparo B

Peso S.

Alcance A

Consumo EN S

Capacidade de munição E

poder de ataque D.

calor ao bater

D preço unitário

CD

simulâneo de tiros

A Número de disparos consecutivos

Extremamente leve e fácil de equipar 4 tiros. Tipo de bloqueio. O número de balas é muito pequeno. Então, cuidado onde você usa.

CATEGORIA

MÍSTIL DE RELAÇÃO

CWEM-RT16

58300C intervalo de disparo E

peso E

Alcance DX

Consumo EN E

Capacidade

poder de ataque D.

Heat on hit Número

D C

Preço unitário da munição

simulâneo de tiros

Número de disparos consecutivos

Peixe moido que se divide em 4 tiros perto do inimigo. Dispara raios em conjunção. A trajetória após a divisão é única, dificultando o aperto de todas as balas

"EXTENSÃO (ANTI MÍSSEIS)

Em "AC3", o míssil interceptador convencional. Além de mísseis e lasers interceptadores, apareceu um interceptador que desvia a trajetória dos mísseis inimigos. Maior gama de escolhas

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

4 CWEM-AS40

LRT

Peso S.

Distância de interceptação C

ENS consumido

desempenho de interceptação E

Numero de balas usadas A

AC3 ACSL

A.

preço unitário de munição

A

tempo de disparo contínuo

C Consumo durante o uso PT

Um lançador de mísseis interceptador que abate mísseis inimigos. Ótimo para peso e capacidade de munição. No entanto, o desempenho de interceptação crítica é baixo

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

A CWEM-AM40

40900C

peso B

Distância de interceptação B

Consumo EN B

Um tempo de disparo contínuo

C

AC3 ACSL

A.

preço unitário

C

tempo de disparo contínuo

C Consumo durante o uso PT

Desempenho de interceptação mais forte que o CWEM-AS40. mudar. Se você não negligenciar a ação evasiva. Reduza seu dano.

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

A/50

49000C

Peso D

distância de interceptação A

"Consumo EN S

desempenho de interceptação B

Numero de munições usadas E

AC3 ACSL

C.

preço unitário

E.

tempo de disparo contínuo

C Consumo durante o uso PT

Um míssil interceptador que possui o mais alto desempenho de interceptação e capacidade de munição. É um pouco pesado, mas é ótimo para ACs pesados com baixa mobilidade

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

KWEL-SILENT

31200C

Peso A



ENE Consumido

Intervalo de

disparo AC3 ACS C

Preço unitário

Tempo de disparo contínuo C

Uso PT

Interceptor de mísseis do tipo laser. Tem maior desempenho de interceptação do que munição real. Muito pouca munição.

CATEGORIA

ANTI MÍSSEIS

KWEL-EJ11

39000C

Peso S



Consumo EN

Intervalo de disparo C Preço unitário

Tempo de queima contínua C Consumo durante o uso EN C

Em vez de derrubar mísseis,

o KWEL-EJ11 é usado para destruir os mísseis que estão sendo lançados.

CATEGORIA

CATEGORIA ANTI MÍSSEIS

KWEL-EJ22

52000C



consumo FIM

Preço unitário do intervalo de disparo C

Tempo de disparo contínuo C

Consumo durante o uso PT D

KWEL-EJ11 aumentou o número de vezes. Apenas 15 tiros podem ser neutralizados. Eu só quero usá-lo para mísseis poderosos.

UM ESCUDO

58300 data de validade



ENES

Peso leve e armadura adicional. Aumenta muito a esperança de defesa aprimorada sem risco AC.

"EXTENSÃO 7 (ESCUDO)

Existem dois tipos de extensões de armadura adicionais: física e energética. Basicamente, a defesa de bala é maior no sistema real e a defesa EN é maior no sistema de energia.

CATEGORIA

ESCUDO LATERAL

MES-SS/1441

49000C Faixa A

Peso A



consumo FIM

PT Defesa B

Bul et Defense E

ENERGIA

Consumo na ativação EN C

Armadura baseada em energia adicional que aumenta a defesa. Consome muito EN quando ativado. Portanto, use-o apenas no momento de ser atingido.

CATEGORIA

CATEGORIA DE PROTEÇÃO LATERAL

KES-AEGIS

58300C válido

Peso D



ENE consumido

PT Defesa S

Defesa de bala D

ENERGIA

Consumo na ativação EN E

Consome mais EN quando ativado do que MES-SS/1441, mas seu poder de defesa também é melhorado. Se você pode dominá-lo, pode confiar nele.

A CSS-IA-425

49000C



Consumo EN quando ativado

Ele usa menos energia, é leve e é eficaz desde que esteja equipado. Portanto, há pouca carga na fuselagem.

EXTENSÃO 7 (OUTRAS)

Outras extensões incluem discrição, resfriamento forçado e pacotes de energia. Todos eles têm usos especiais, mas são úteis em momentos de necessidade.

CATEGORIA

ASSISTÊNCIA ECM

MEA-ESM

72000C

Peso S



Consumo EN C

Número de usos S

ACS

Tempo de recarregamento E Quantidade EN recuperada

Desempenho de resfriamento forçado Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Dispositivo de redução da duração do erro do sistema. Pode desativar os foguetes jammer do gerador e os foguetes ECM.

CATEGORIA

FURTIVIDADE

MEST-MX/CROW

42000C

peso E



Consumo EN ao usar

Consumo EN E

Número de usos B

ACS ACSL

Tempo de recarga Desempenho O montante de recuperação EN

de resfriamento forçado Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Desativa o bloqueio e o radar do inimigo por alguns segundos. A carga na aeronave é alta, mas seu potencial é imensurável.

CATEGORIA

REFRIGERADOR DE ENERGIA

CEEC-00-XSP

36000C



Tempo de recarga na rede

Desempenho de resfriamento forçado A

Calor gerado durante o uso

Observe que o número de usos é consumido para o radiador.

CATEGORIA

REFRIGERADOR DE ENERGIA

CEEC-01-XSP2

44000C

Peso A



ENOs consumidos

Número de utilizações A

Tempo de recarga C Desempenho

Desempenho de resfriamento EN

de resfriamento forçado A

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso

Embora seja usado com mais frequência que o CEEC-00-XSP, a carga da aeronave também é melhorada. Vamos revisar o desempenho de resfriamento da unidade antes de equipá-la.

CATEGORIA

PACOTE DE ENERGIA

KEEP-MALUM

120000C

Peso A



Uso PT

Consumo EN S

Número de usos D

ACS ACSL

E Recuperação EN quantidade

de resfriamento forçado

Tempo de operação

Calor gerado durante o uso B

Dispositivo de recuperação de energia forçada por um momento. O jogo não aumenta com. Aumenta a velocidade de recuperação.

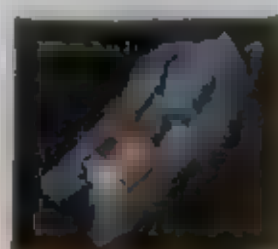
CATEGORIA

PACOTE DE ENERGIA

KEEP-ELIX

150000C

Peso C



Consumo EN B

Número de utilizações A

E recuperação EN montante

de resfriamento forçado Tempo de operação

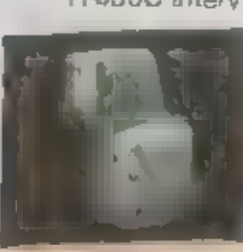
Calor gerado durante o uso C

Versão aprimorada de KEEP-MALUM com maior número de usos. O uso pesado de armas de energia é um bom seguro.

"UNIDADE TRASEIRA (ARMA)"

Com "AC3SU", até armas do mesmo sistema. Variação por número de balas, etc. existente aumentou, da aeronave. Dependendo da capacidade de carga e conteúdo da missão, e ajustes de equipamentos mais detalhados são necessários, a ser feito.

CATEGORIA PEQUENO míssil ACWM-S40-1 17500C intervalo de disparo B Peso S. Gama D. Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D. REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Calor ao bater E

bloqueio máximo D

Fogo contínuo D

Consumo EN ao disparar

Míssil pequeno equipamento inicial leveza e

O número de balas é razoável, mas é um tipo de tiro único

Portanto, a falta de poder de fogo é negável.

CATEGORIA PEQUENO míssil MWM-S42/6 23000C intervalo de disparo B Peso S. Gama D. Consumo EN B Capacidade de munição E poter de ataque D. SOLID SIGHT



Calor na batida E

Número máximo de fechaduras B

Número de disparos simultâneos

Disparo contínuo D

Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Pequeno míssil com aumento de fogo contínuo

Le. O peso ainda é leve, e o leve AC

Excelente como arma secundária.

CATEGORIA PEQUENO míssil CWM-S60-10 29500C intervalo de disparo B Peso A Gama D. Consumo EN B Capacidade de munição E poter de ataque D. SAO



Valor de calor no hit E

Número máximo de fechaduras S

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno míssil com trajetória balística parabólica contínuo

O número de tiros, o número de balas e o equilíbrio de peso

Bom e fácil de usar

CAPITULO 1

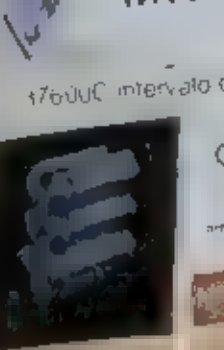
Capitulo 2

CAPITULO 3 LISTA DE PEÇAS

CAPITULO 4

CAPITULO 55

CATEGORIA PEQUENO míssil MWM-S60/12 17500C intervalo de disparo B Peso A Gama D Consumo EN C Capacidade de munição E poter de ataque D.



Calor ao bater E

Número máximo de fechaduras S

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

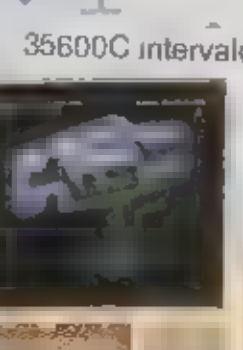
Consumo EN ao disparar

O número de lançamentos contínuos é o maior entre os pequenos mísseis.

trajetória é instável e bate no chão

Às vezes. Cuidado com lançamentos aéreos.

CATEGORIA míssil médio MWM-M24/2 35600C intervalo de disparo C Peso A Gama D Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D. REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos

número de divisões D

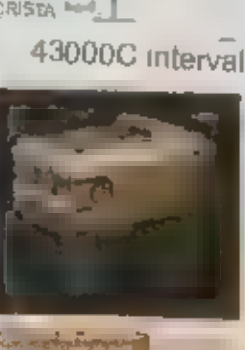
Consumo EN ao disparar

Um míssil balístico reto de tamanho médio. Consecutivo

O número de tiros é pequeno e é adequado para acobertação, mas o movimento

Você pode esperar dano pesado contra inimigos marçantes.

CATEGORIA míssil médio A CWM-M36-4. 43000C intervalo de disparo C peso B Gama D Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D.



calor ao bater E

Número máximo de fechaduras C

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos

D

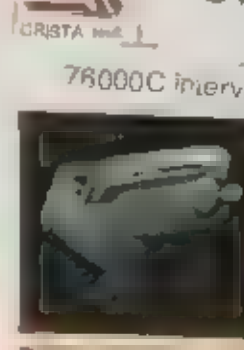
Consumo EN ao disparar

Um míssil de tamanho médio que descreve uma parábola quase-nula

À distância, salta sobre o inimigo,

É difícil desviar à distância.

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS CWM-VM36-4 76000C intervalo de disparo C Peso A Gama D Consumo EN B Capacidade de munição E poter de ataque D. SAO CONTINUA



calor ao bater E

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos

D

Consumo EN ao disparar

um míssil de lançamento vertical de tamanho médio, obséquio

Pode atirar através de objetos e pegar trajetória

Como é difícil de quebrar a taxa de acerto também é alta

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS MWM-DM24/1 64000C intervalo de disparo D Peso A Gama D Consumo EN C Capacidade de munição E poter de ataque D.



Valor de calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Dois pequenos mísseis atingem o inimigo de qualquer ângulo.

Ele ataca e é extremamente difícil de evitar completamente, roupa

Não há desvantagens além da munição.

CATEGORIA MULTI MISSEIS MWM-MM16/1 43500C intervalo de disparo D peso B Gama D Consumo EN B Capacidade de munição E poter de ataque D.



calor ao bater E

Preço unitário da bala D

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

número de divisões

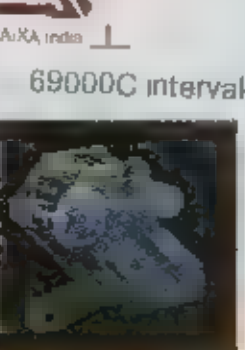
Consumo EN ao disparar

Uma massa de vários ogivas que se divide em quatro após o lançamento.

II A trajetória após a fragmentação é constante e

É uma pena que seja fácil de evitar.

CATEGORIA TORPEDO DE TERRA CWM-GM14-1 69000C intervalo de disparo D peso B Gama D Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D.



Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

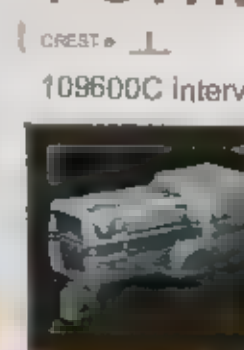
Consumo EN ao disparar

O alvo se divide em quatro a partir de um vôo de altitude ultrabaixa

Top torpedo. Embora seja difícil acertar todas as balas,

Quatro missis atingem em simultâneo o alvo: maior a probabilidade de atingir o alvo.

CATEGORIA MISTIL GRANDE 4 CWM-TITAN 109600C intervalo de disparo E Peso E Gama E Consumo EN B Capacidade de munição E poter de ataque D. REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras D

Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

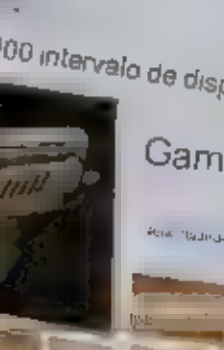
Consumo EN ao disparar

Um grande míssil, com o maior poder de ataque

Le. No entanto, a velocidade da bala é lenta e a bala

O número também é 4 e existem muitos elementos que dependem da cone.

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS A. CWM-VM48-6 56000C intervalo de disparo C peso B Gama D Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D.



Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

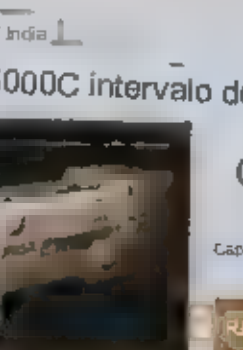
Consumo EN ao disparar

Modificação número 1 de ataque e número de tiros consecutivos

versão modificada do CWM-VM36 4 muito

As também é possível, e até de ser feita a adaptação para disparar

CATEGORIA MISTIL GRANDE CWM-GIGAS 115000C intervalo de disparo E peso E Gama E. Consumo EN B. Capacidade de munição E poter de ataque S REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

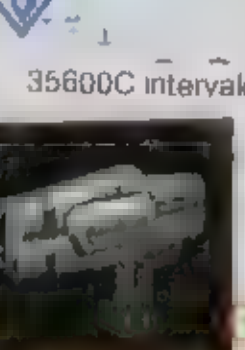
Consumo EN ao disparar

Em troca de poder de ataque, o número de balas é contínuo

Um grande míssil com um número maior de tiros 2

Se acertar ao mesmo tempo, é como se tivesse vencido

CATEGORIA míssil médio MWM-M30/3 35600C intervalo de disparo C peso B Gama D. Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D. REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Valor de calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

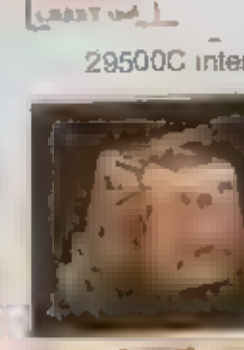
Consumo EN ao disparar

Munição MWM-M24/2 e Disparos Consecutivos

Um míssil de tamanho médio com a trajetória

Precisão instável e muito baixa.

CATEGORIA HI ACT MISSILE CWM-HA30-4 29500C intervalo de disparo B peso B Gama D Consumo PT A Capacidade de munição E poter de ataque D. REACIONARIO DE VISAO SOLIDA



Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de blocos C

Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D

Número de divisões

Consumo no lançamento PT

II A velocidade da bala é rápida e o poder de ataque é pequeno

É tão confiável quanto Cyle.

CWM-HA40-8

37500C intervalo de disparo B

Gama D.

Peso C

Consumo EN B

Capacidade de munição D Poder de ataque D

calor ao bater

Número máximo de bloqueios A Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Dobra o número de tiros consecutivos e aumenta o número de balas
Uma versão modificada do CWM-HA30-4 Pesado
A única desvantagem é o peso do volume

CATEGORIA



CWM-BM60-1

45000C intervalo de disparo C

Gama D.

Peso S

Consumo PT A

Munição Capacidade C Poder de Ataque D

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Explode no céu, acima do inimigo e lança uma carga de profundidade.
missil especial, inimigo de baixa mobilidade
Você pode apontar para grandes danos com vários golpes.

CATEGORIA

PEQUENO FOGUETE

Sistema CWR-S50

15500C intervalo de disparo A

Gama B.

Peso S

Consumo EN S

Capacidade de munição D poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno foguete com excelente leveza e capacidade de bala
porta. Incapaz de bloquear, mas poderoso
Também pode ser usado como contenção

CATEGORIA

FOGUETE TRIPLO



MWR-TM/60

46000C intervalo de disparo C

Gama B

Peso A

Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

número de tiros

número de divisões D

Consumo EN ao disparar

Dispara três pequenos foguetes simultaneamente, aproximar
Todas as balas à distância, longo alcance onde as balas se espalham
À distância, é provável que qualquer tiro acerte



MWM-SM36/1

57500C intervalo de disparo B

Gama D.

Peso S

Consumo EN C

Capacidade de munição D

DISTÓRIA DE VISÃO SOLIDA

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Stealth Mass invisível ao radar
II. Trajetória instável, mas de perto
Se você atirar do ponto cego, é difícil evitar.

CATEGORIA

HI ACT MISSILE



MWM-HAVM24/2

72800C intervalo de disparo D

Gama D.

Peso B.

Consumo EN B

Capacidade de carga E Poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios C Número simultâneo de incêndios

Número de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Um missil de alta mobilidade de lançamento vertical, acompanhar
Combinado com mísseis interligados com diferentes estradas,
Quero aumentar minha taxa de acerto.

CATEGORIA

PEQUENO FOGUETE



CWR-S80

27000C intervalo de disparo A

Gama B.

Peso A

Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno foguete com maior capacidade de munição
você pode atirar livremente sem hesitar e, se acertar, verá.
O retorno é grande, mas o peso é o pescoço.

CATEGORIA

FOGUETE GRANDE



Sistema CWR-HECTO

107800C intervalo de disparo C

Gama B.

Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque S

calor ao bater

B preço unitário

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de incêndios

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um grande foguete com mais de duas vezes a potência de um de tamanho médio
ket. Inimigos como gigantescas armas móveis
Pode ser um trunfo suficiente contra

CATEGORIA

PEQUENO FOGUETE



A CWR-S30

12500C intervalo de disparo A

Gama B.

Consumo EN S

Capacidade de munição D Poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras - Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um pequeno foguete que persegue a leveza máquina
Pode ser usado independentemente do grupo, mas a quantidade de balas é grande
Eu não tenho um, então eu quero ter certeza

CATEGORIA

CATEGORIA DE MISSEIS STEALTH



MWM-SM30/3

89400C Lançamento B

Gama D.

Peso A

Consumo EN A

Capacidade de munição D

calor ao bater

Número máximo de bloqueios Número simultâneo de disparos

número de tiros

Consumo EN ao disparar

Stealth Missa com um grande número de tiros consecutivos
II. Grande dano ao perfurar uma lacuna momentânea
É atraente receber um presente

CATEGORIA

CATEGORIA DE MISSEIS TRIPLOS

A CWM-TR90-1

86700C intervalo de disparo B

Gama D.

Consumo EN B

Capacidade de munição D

VISÃO CONTINUA

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos

número de tiros

Consumo EN ao disparar

Dispara 3 pequenos mísseis de uma só vez
Seu poder de fogo é considerável mas
O peso é pesado.

ACWM-BM80-1

67500C

Consumo EN B

Capacidade de munição D

VISÃO CONTINUA

Calor na batida E

bloqueio máximo

Consumo EN ao disparar

Capacidade de munição muito alta
Cabo. Sim, você pode atirar com propósito
No entanto, tenha cuidado, pois o custo é muito alto.

CATEGORIA

FOGUETE DO MEIO



MWR-M/45

39000 CB

Consumo EN S

Capacidade de munição D

VISÃO CONTINUA

calor em ouro

pedra

número de tiros

Consumo EN ao disparar

De CWR-M30, ganho o equilíbrio entre os dois
Então, se você pode pagar, use-o

CATEGORIA

FOGUETE TRIPLO



MWR-TM/30

70000C

Consumo EN S

Capacidade de munição D

VISÃO CONTINUA

calor ao bater

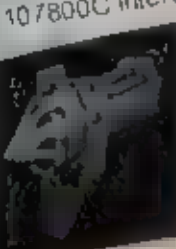
voqueio máximo

Disparo contínuo

Consumo EN ao disparar

Foguete triplo leve
Com o mesmo poder de fogo de uma etapa
Deve ser usado apenas de perto


CATEGORIA
FOGUETE GRANDE
CWR-COTTOS
10 7800C intervalo de disparo C
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque S



calor ao bater
Preço unitário de hit B
Número máximo de blocos Número simultâneo de incêndios
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Um grande foguete com maior capacidade de munição e peso porte. Porque leva muito tempo para terminar de limar. Selecionado para mobilidade reduzida.


CATEGORIA
FOGUETE AST
MWR-AR/602
146000C intervalo de disparo A
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque D



Valor de calor no preço unitário de hit D
Número máximo de blocos Número simultâneo de incêndios
Número de tiros consecutivos C Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Assim, dispara dois pequenos foguetes em rápida sucessão. tipo superior. Acertos consecutivos em inimigos em movimento pesado e pouco eficiente.


CATEGORIA
MEIO FOGUETE
ACWR-M70
78400C intervalo de disparo B
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque B



calor AC39 no preço unitário de hit C
Número máximo de fechaduras Disparo simultâneo 数
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Um foguete de tamanho médio com o maior número de bases. distância. Apenas atire sem perguntar, o inimigo representa uma ameaça considerável para


CATEGORIA
FOGUETE DO MEIO
CWR-M50
46500C intervalo de disparo B
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque B



Valor de calor no preço unitário de hit C
Número máximo de blocos Número simultâneo de incêndios
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

MWR-M/45 かに
Muito, mas o ganho de peso compensa. Há pouco significado para equipá-lo.


CATEGORIA
FOGUETE AST
MWR-AR/603
176000C intervalo de disparo A
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque D



calor ao bater
Preço unitário de hit B
Número máximo de blocos Número simultâneo de incêndios
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Bocal tipo 3 tiros. Fraco contra inimigos em movimento e pesado. 20.000 pessoas usam o peso pesado.

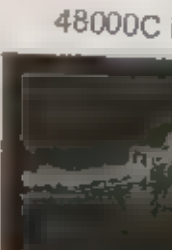
CATEGORIA
ARMA DE CORRENTE
A CWC-CNG-300
33000C intervalo de disparo S
Faixa D
Consumo ENS
Poder de ataque E



Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de fechaduras Disparo simultâneo 数
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Um Che que dispara balas reais de alta potência em alta velocidade. Ingun. Inimigos pegos à vista. Possui poder de fogo instantâneo que pode ser derrotado de uma só vez.

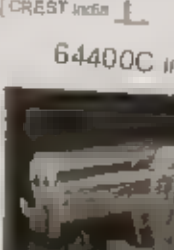
CATEGORIA
SLUG GUN
CWC-SLU-64
48000C intervalo de disparo E
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque E



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

16 tiros espalhados arma de bala. Difícil de evitar completamente. O poder quando todos os golpes são surpreendentemente bons.


CATEGORIA
LANÇA-GRANADAS
A CWC-GNS-15
64400C intervalo de disparo D
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque A



Valor de calor no preço unitário hit S
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Almoço granada portátil onze. 2º, mas, intenso. Grande poder de fogo e peso reduzido são atraentes.

CATEGORIA
LANÇA-GRANADAS
A. CWC-GNL-15
76200C intervalo de disparo E
Faixa A
Consumo ENS
Poder de ataque S



calor ao bater
Preço unitário de hit S
Número máximo de disparos D Número de disparos simultâneos
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Grene possui poder e calor extraordinários. Decida o jogo com alguns tiros de lançador de calor. Cobblestone, Heavy AC) Arma padrão.

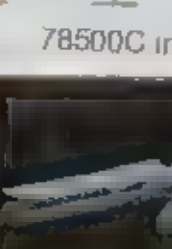
CATEGORIA
CANHÃO DE PLASMA
MWC-IR./20
114200C intervalo de disparo E
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque S



Calor na batida D 弾単価
Número máximo de fechaduras D Número de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D Número de divisões
ENE consumido no lançamento

Plas que dispara balas de energia de alta potência. Desempenho (CWC-GNL-15) Está abaixo, mas é conveniente para economizar munição.


CATEGORIA
CANHÃO DE LASER
MWC-LQ/35
78500C intervalo de disparo E
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque S



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
Número de divisões D de disparo contínuo
ENC consumido no lançamento

O equilíbrio de poder, peso e número de balas. Uma consciência. velocidade rápida. Desempenho estável X Alta eficiência.


CATEGORIA
CANHÃO DE PULSO
MWC-XP/80
62200C intervalo de disparo A
Faixa B
Consumo ENS
Poder de ataque S



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo no lançamento EN C

Leve, mas com excelente potência e tiro rápido canhão de pulso. O EN consumido no lançamento é. Preste atenção ao grande número de pessoas e a não se deixe levar.

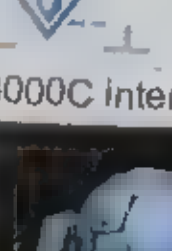
CATEGORIA
CANHÃO DE PULSO
MWC-XP/75
105000C intervalo de disparo S
Faixa D
Consumo ENS
Poder de ataque D



Calor quando atingido
Preço unitário de hit D
Número de disparos consecutivos D Número de divisões
Consumo no disparo EN B

MWC XP 800) Tem o poder de fogo apropriado. O número de balas e poder diminui, mas quando disparado com uma EN não menos resiste a vários tiros.


CATEGORIA
CANHÃO DE ÓRBITA
MWC-OC/15
88000C intervalo de disparo E
Faixa D
Consumo ENS
Poder de ataque E



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
fogo contínuo C
Consumo no lançamento EN S

Dispara armas micro-autônomas que rastream os inimigos. Talento excepcional. um tempo. Vamos usá-lo como um complemento, disparando vários tiros.

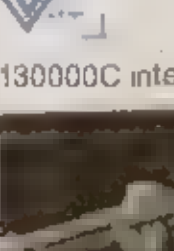
CATEGORIA
ARMA DE CORRENTE
CWC-CNG-500
52500C intervalo de disparo S
Faixa D
Consumo ENS
Poder de ataque E



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Número máximo de blocos Número simultâneo de incêndios
Número de tiros consecutivos D Número de divisões
Consumo EN ao disparar

Chargina com maior capacidade de munição hum. É lamentável que o poder da única bala seja reduzido. É peso ineficiente.

CATEGORIA
CANHÃO DE PLASMA
MWC-IR./50
130000C intervalo de disparo E
Faixa D
Consumo ENS
Poder de ataque E



Valor de calor no preço unitário do hit E bullet
Contagem máxima de bases D Contagem de disparos simultâneos
Número de disparos consecutivos D Número de divisões
Consumo no lançamento EN C

Mais que o dobro do número de MWC-IR./20. Mais que o dobro de fogo instantâneo. Também é legal. Fora 78 yuans apenas para uso noturno e noturno.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER

MWC-LQ/80

159000C intervalo de disparo D **Peso D**

Faixa B **Consumo EN C**

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de disparos D Número simultâneo de disparos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo no lançamento EN D

Mais que o dobro do número de MWC-LQ/351
É alto mas também é bem pesado peso
Adequado para missões de longo prazo em AC.

CATEGORIA SLUG GUN

CWC-SLU-44

56000C intervalo de disparo E **Peso B.**

Faixa C. **Consumo EN S**

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

fogo rápido 数 número de divisão D

Consumo EN ao disparar

Uma metralhadora leve. peso e bala
Excelente equilíbrio de números,
CWC-SLU-645) Alta versatilidade (U).

CATEGORIA PISTOLA LINEAR

MWC-LIC/40

46000C intervalo de disparo E **peso B**

Faixa \$ **Consumo EN S**

Calor na batida S

Contagem máxima de bocas D Disparos simultâneos 数

Número de disparos consecutivos D número de divisão

Consumo EN ao disparar

Gás linear caracterizado por poder calorífico extremamente alto
um Faixa de alta velocidade excelente engatilhando
Sniping pode desencadear fuga térmica

CATEGORIA

A CWC-CNG-220

46000C intervalo de disparo S

Gama D **Peso A**

calor ao bater E 数

Número máximo de bocas D

Número de tiros consecutivos número de divisão D

Consumo EN ao disparar

Uma versão leve da metralhadora
O número de balas é consideravelmente sacrificado
O equilíbrio não é bom

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA

MWC-OC/30

99000C intervalo de disparo E **peso B**

gama E. **ENCs consumidos**

calor ao bater E preço unitário

Número máximo de bocas C

Número de disparos consecutivos D Número de divisões

D ENs consumidos quando disparados

MWC-OC/15 (tamanho duplo
Canhão de órbita. Bastante
É fácil dirigir em inimigos implantando-os ao mesmo tempo.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO

MWC-XP/60

17500C intervalo de disparo A **peso \$**

Faixa B **Consumo EN D**

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos A Número de divisões

Consumo durante o disparo EN B

Tipo de assalto que atrai 3 vezes ao mesmo tempo
Oito X 2. rápido e lento
É difícil acertar todas as balas contra o adversário

CATEGORIA CATEGORIA DE CANHÃO DE LASER

MWC-LQ/15

86200C intervalo de disparo D **Peso S**

Faixa \$ **consumo FIM**

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de disparos consecutivos D número de divisão

ENC consumido no lançamento

Adequado para sniping com fogo rápido e velocidade de bala rápida
Suco na mão poder suficiente
É extremamente leve, mas tem uma pequena capacidade de munição.

CATEGORIA PISTOLA LINEAR

A CWC-LIC/100

840000C intervalo de disparo E **Peso A**

Faixa B

calor ao bater S 数

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros número de divisão D

Consumo EN ao disparar

Tenho o peso quanto o número de balas são expostos um
P poder A quantidade de calor também é CWC-SLU-44 数
Voo sincero, conveniente para dois 55

CATEGORIA CATEGORIA DE FOGUETE TRIPLO

KWC-HZ120

46000C intervalo de disparo C **Peso A**

Alcance A **consumo ENS**

Valor de calor no preço unitário de hit D

Contagem máxima de bocas D Disparos simultâneos 数

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Disparo simultâneo de 3 bocas pequenos. aproximar
Todas as balas à distância, longo alcance onde as balas se espalham
A distância, é provável que qualquer tiro acerte

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS

MWX-VM20/1

107500C intervalo de disparo C **Peso C.**

Gama D. **ENCs consumidos**

Valor de calor no preço unitário de hit D

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um míssil vertical de dois ombros. escudo
É confiável disparar quatro tiros ao mesmo tempo,
O número de munições é um pouco insatisfatório

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS

CWX-DM-32-1

90000C intervalo de disparo D **Peso D.**

Gama D. **consumo FIM**

Calor na batida D 弾単価

Número máximo de bocas D

Número de tiros consecutivos D número de divisão

Consumo EN ao disparar

Ambos os ombros dual mi que disparam 4 tiros ao mesmo tempo
Ciclo. A balística é direta e fácil de manusear
Dragão, evitando o velho.

CATEGORIA MISS DE PERSEGUIÇÃO

MWX-LANZAR

135000C intervalo de disparo E **classe de peso**

Gama D. **ENCs consumidos**

Valor de calor no hit E preço único E

Número máximo de disparos D Número simultâneo de disparos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo EN ao disparar

Um contêiner que se divide em 12 mísseis
Injetar na. Não foi possível bloquear
Atos de guerra e a capacidade de fogo de a mesma o tempo

CATEGORIA CANHÃO LINEAR

ACWX-LIC-10

90000C intervalo de disparo C **Peso A**

Faixa B **Consumo EN S**

Calor ao golpe E Número 弾単価

máximo de bocas D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

Consumo no lançamento EN E

Possui o maior poder destrutivo de qualquer arma de energia
Sim, ambos os canhões lineares de ombro. alguns
A velocidade da bala que pode fazer uso do número de balas também é atípico

CATEGORIA QUARTO DE CANHÕES

MWX-MX/STRING

77700C intervalo de disparo E **peso E**

Faixa C. **ENE consumido**

Valor de calor no preço unitário hit E

Contagem máxima de bocas D Contagem de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos D Número de divisões

ENA consumido no lançamento

4 tiros, um tiro,
Ambos os canhões de quarteto de ombro. Precisão
é alto, mas inferior em potência, número de balas e peso

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA

KWX-OC-22

64000C intervalo de disparo E **Peso C**

gama E. **ENE consumido**

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Número de disparos simultâneos

Número de tiros consecutivos A Número de divisões

Consumo no lançamento EN S

Talentoso com os dois ombros 出
Porque dispara armas autônomas diretamente acima,
É mais eficaz quando usado de forma indireta do que diretamente

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS

CWX-DM-48-1

125000C intervalo de disparo D **Peso D**

Faixa C. **consumo FIM**

calor ao bater

Número máximo de tiros DT disparos simultâneos a número A

Número de tiros consecutivos número de divisão D

Consumo EN ao disparar

CWX-DM-32 10 Números aumentados. Pesado
Como a quantidade não aumentou tanto
Se você pode pagar, escolha este

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS

MWX-VM40/1 157500

C intervalo de disparo C

Peso E

Gama D.

Consumo EN C

Capacidade

Calor ao bater

Calor ao disparar

Numero máximo de fechaduras D

Numero de disparos

Numero da divisão D

Dobrou o numero de marcadores que era uma desvantagem do MWX-VM20H. Dependendo do mapa, o efeito é ótimo e o aumento de peso é modesto.

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS

CWX-DM-60-1

140000 C intervalo de disparo C

Peso E

Gama D

Consumo EN E

Calor ao bater

D Preço unitário

Numero máximo de fechaduras D

Numero de disparos

Numero da divisão D

Míssil de ombro duplo com maior potência e capacidade de munição. É muito pesado, mas se você puder equipá-lo, o efeito é tremendo.

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADA

A CWX-GND-30

180000C intervalo de disparo E

Peso E

Alcance ENA Capacidade de munição consumida D

Valor de calor no preço unitário hit S

Numero máximo de fechaduras D

Numero de disparos consecutivos D

Consumo EN ao disparar

Dispara duas granadas consecutivas. O peso e o longo intervalo de disparo são negativos, mas a potência é perfeita.

CATEGORIA ARMA DE CORRENTE

ACWB-DC-150

77700C intervalo de tiro S

Peso D

campo de tiro D

Consumo EN S

Valor de calor no valor E de impacto

Numero máximo de disparos D

Numero de disparos simultâneos

Numero de disparos contínuos D

Consumo EN ao disparar

Arma de corrente de cano duplo. Tem uma visão ampla na sua, poder de ataque, numero de disparos e velocidade de disparo são os pontos fortes.

UNIDADE TRASEIRA 7 (RADAR)

O radar muda à medida que a série avança. É uma peça que possui diversos tipos de funções adicionais. Nem todas as peças são perfeitas, mas escolha sabiamente.

CATEGORIA RADAR

A. CRU-A10

12100C

Peso S.

Distância do radar E

Consumo EN S

RADAR DE MISSEIS PADRÃO R-BIO

SENSOR DE ZOOM

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada E

Embora seja o radar inicial do equipamento, a carga na aeronave também é a menor. Contudo que você preste atenção aos mísseis vindos de seu ponto cego, o desempenho é suficiente.

CATEGORIA RADAR

CRU-A102T

15000C

Peso A

Distância do radar D

Consumo EN C

CIRCLE MISSILE RADAR R-BIO

SENSOR DE ZOOM

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada A

Um tipo leve com sensor de missil e sensor biométrico. Desempenho que pode ser considerado uma máquina padrão adequada para missões com muitos inimigos.

CATEGORIA DE RADAR

MM/009L

21000C

Peso A

Distância do radar D

Consumo EN C

MISSILE RADAR R-BIO

ZOOM SENSOR

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada A

Um radar de médio alcance com um alcance de busca muito expandido. O equilíbrio entre desempenho e peso é ruim e não há nada de especial.

CATEGORIA RADAR

MRL-RE/111

28000C

peso B

Distância do radar C

Consumo EN

SENSOR DE ZOOM DE MISSEIS OCTAGONAIS

STEALTH N

CONTADOR DE SENSOR

Área de exibição ampliada S

Tipo multifuncional com sensor furtivo. A extensão inimiga MEST-MX/CROW pode ser desativada.

CATEGORIA RADAR

MRL-SS/SPHERE

42000C

Peso D

Alcance do radar A

Consumo

EN E CIRCLE MISSILE RADAR R-BIO

ZOOM SENSOR

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

de exibição ampliada C

Um radar de alto desempenho equipado com todas as funções adicionais e um amplo alcance de busca do inimigo. Como resultado, a carga na fuselagem também é grande, tornando-a inadequada para CA leve.

CATEGORIA RADAR

Índice CREST

17500C

Peso A

Distância do radar D

Consumo EN

ABRADER R-BIO

SENSOR DE ZOOM

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada A

Tem um amplo alcance de pesquisa, é leve e consome pouco EN. As funções adicionais são necessárias e suficientes, e a usabilidade é sem dúvida a melhor.

CATEGORIA RADAR

MRL-MM/011

40500C

peso E

Gama de radar

Consumo EN E

OCTAGON MISSILE RADAR R-BIO

ZOOM SENSOR

STEALTH N

DO SENSOR DE MAPA A&P

Área de exibição ampliada S

Alcance de radar mais longo com todos os extras. No entanto, o peso e o consumo de EN também estão além do radar.

UNIDADE DE VOLTA (REVISTA)

Com o AC3 e o AC3SL, não há distinção entre munição real e carregadores de energia. Observe também que a capacidade de munição do Exceed Orbit não aumenta.

CATEGORIA GERAL REVISTA T

CRISTA ACM-

55000C

peso B

Consumo EN S

AC3 AC3SL

Carregador adicional mais leve que aumenta a capacidade de munição para armas não-EO, interiores e extensões em 10%.

CATEGORIA GERAL REVISTA T

AD/20

Peso C

Carregador adicional com 20% a mais de capacidade de munição. Ele pesa menos que o dobro do CM-AD-10, portanto é superior em termos de eficiência.

CATEGORIA REVISTA GERAL

KM-AD30

89000C

Peso D

Aumento de 30% na capacidade de munição A eficiência de peso foi superior a MM-AD/20, mas é difícil equipar com o peso de um míssil de tamanho médio.

"UNIDADE TRASEIRA (REFORÇO)

O reforço adicional é uma nova peça do "AC3SL". Você pode aumentar a saída do booster, mas não se esqueça que o consumo de EN também aumentará.

CATEGORIA ADICIONAR REFORÇO

MWB-MX/WAKE

107500 C

Peso C

Saída Boost adicional C

Consumo EN C

Booster auxiliar de ambos os ombros para reforço de impulso. Dependendo da fuselagem, o peso das peças diminuirá a velocidade, por isso o teste é essencial.

AD/20

Carregador adicional com 20% a mais de capacidade de munição. Ele pesa menos que o dobro do CM-AD-10, portanto é superior em termos de eficiência.

REVISTA CATEGORIA GERAL

KWM-AD-60

59000C

peso

Consumo PT A

A taxa também é a mais alta, mas como os dois ombros estão bloqueados, você usará apenas um arma de braço.

(PISTOLA)

CAPÍTULO 1

Armas equipadas no ombro igual, é anterior uma do mesmo sistema
Muitos deles têm desempenho ligeiramente diferente
estômago. Cada um tem vantagens e desvantagens
Faça a melhor escolha enquanto avalia a capacidade

CATEGORIA RIFLE



MWG-RF/220H

33000C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C.

consumo ENS

Visual Sólido Externo

Valor de calor no preço unitário de hit D

S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Tipo de aumento de calorias MWG-RF/2200 ataque
Poder de ataque diminuído, mas golpes contínuos
Danos térmicos podem ser esperados

Capítulo 2

CAPÍTULO 3 LISTA DE PEÇAS

CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 5

CWG-RF-200

11100C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C

consumo ENS

Poder de Ataque E

Visual Sólido Reatory

calor ao bater D

preço unitário S

Número máximo de bocas D

consumo EN ao disparar

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Rifle inicial mais barato. manuseio
É fácil, mas o poder de fogo é inegável
Otsuma pré-compra) fonte de substituição

CATEGORIA DE RIFLE

MWG-RF/220

29000C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C.

consumo ENS

Poder de Ataque D

Calor na batida D

Preços unitários

Número máximo de bocas D

consumo durante a queima PT

Disparo simultâneo D

Fogo contínuo D

Excede o desempenho do CWG-RF-2000
Reforço, redução de peso, primeira compra
Pode ser considerado um candidato substituto.

Calor na batida D

Número máximo de bocas D

consumo EN ao disparar

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Excede o desempenho do CWG-RF-2000
Reforço, redução de peso, primeira compra
Pode ser considerado um candidato substituto.

CATEGORIA DE RIFLE AST

ACWG-ARF-180

94000 intervalo de disparo A

Peso B

Faixa C

consumo ENS

Visual Sólido Reacionário SP

Valor de calor no preço unitário de hit D

S

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Disparos contínuos D

Vida de assalto que enfatiza o número de balas
EU, 1 vez 3 tiros consecutivos 2º tiro em diante
tem uma baixa taxa de precisão e é pesado

ACWG-RF-150

56000C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C.

consumo ENS

Poder de Ataque D

Calor na batida D

munícão preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D

Excelente dano por unidade de tempo
Um rifle de tiro rápido. site é padrão
É fácil de manusear mas o número de munições é pequeno.

Calor na batida D

munícão preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D

Excelente dano por unidade de tempo
Um rifle de tiro rápido. site é padrão
É fácil de manusear mas o número de munições é pequeno.

CATEGORIA DE RIFLE

MWG-RF/300

61000C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C

consumo ENS

Poder de Ataque D

Valor de calor no hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Valor de calor no hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Valor de calor no hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Valor de calor no hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

CATEGORIA RIFLE AST



CWG-ARF-120

87000C intervalo de disparo A

Peso A

Faixa C.

consumo ENS

Visualização Sólida

Quantidade de calor de metal D Preço unitário

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

(Número de disparos simultâneos D Disparos consecutivos D

Espingarda de assalto que dispara 3 tiros
Capacidade de munição da máquina padrão e acerto após o segundo tiro
Considerando a proporção, a eficiência de peso é ruim.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

A CWG-SRF-80

41200C intervalo de disparo C

Peso A

Gamas

consumo ENS

Visualização Sólida

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Alcance mais longo X 1 810.000 yuan.
O site é pequeno, mas a velocidade e a potência da bala são 12
É um minuto, então vamos mirar com calma e precisão

CATEGORIA

CATEGORIA DE RIFLE SNIPER



MWG-SRF/60

58000C intervalo de disparo C

Peso B

Gamas

consumo ENS

Poder de Ataque B

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Aumente o poder do rifle sniper
tipo. Muitos equipamentos adição nenhum ataque
É muito confiável se você se abster dele.

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Aumente o poder do rifle sniper
tipo. Muitos equipamentos adição nenhum ataque
É muito confiável se você se abster dele.

A CWG-SRF-100

65000C intervalo de disparo C

Peso B

Faixa S

Custo ENS

Visualização Sólida

calor ao bater

E lado único

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Aumento do número de CWG-SRF-80 Pesado
A quantidade aumentou, mas a taxa de tiro por unidade de tempo
é muito confiável se você se abster dele.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER



MWG-SRFX/70

74000C intervalo de disparo C

Peso B

Faixa S

consumo ENS

Poder de Ataque C

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Protótipo com poder de ataque ajustado e capacidade de munição
tipo. MWG-SRF/60) peso leve
reduzido, e o desempenho geral é muito bom

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Protótipo com poder de ataque ajustado e capacidade de munição
tipo. MWG-SRF/60) peso leve
reduzido, e o desempenho geral é muito bom

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

A CWG-SRF-80R

88000C dias de intervalo

Peso A

Gamas

consumo ENS

Poder de Ataque C

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Vida de atirador com aumento de tiro rápido
Como o poder é baixo, são necessários ataques contínuos
O site estreito é um gargalo.

Valor de calor no preço unitário hit E

S

Número máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Vida de atirador com aumento de tiro rápido
Como o poder é baixo, são necessários ataques contínuos
O site estreito é um gargalo.

CATEGORIA

CATEGORIA DE RIFLE SNIPER



ACWG-SRF-40

65000C intervalo de disparo C

Peso A

Alcance A

consumo ENS

Poder de Ataque B

Visual Sólida CO

Calor no hit E Preço unitário S

Número máximo de bocas D

consumo EN ao disparar

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D

O poder mais forte X 1 815 milhões de yuans
Como o número de balas e o peso são pescoços.
Também é uma boa ideia atirar rapidamente e jogá-lo fora

Calor no hit E Preço unitário S

Número máximo de bocas D

consumo EN ao disparar

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos consecutivos D

O poder mais forte X 1 815 milhões de yuans
Como o número de balas e o peso são pescoços.
Também é uma boa ideia atirar rapidamente e jogá-lo fora

MWG-SRFE/8

74000C dias de intervalo

Peso A

Faixa S

Custo ENA

Visualização Sólida

Calor ao bater

Consumo máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Calor ao bater

Consumo máximo de bocas D Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/350

15000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

consumo ENS

poder de ataque E

FORÇA SÓLIDA

Calor na batida E

preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

uma metralhadora de alta velocidade para arto
Baixo dano e baixa capacidade de munição
E quem usa-a como uma arma secundária

CATEGORIA METRALHADORA

CWG-MG-500

29000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D

consumo ENS

Número de montagem B Poder de ataque E

AC3 ACAS

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Excelente poder de ataque entre metralhadoras
Nove, o número de embalagens é feito contra AC
Como força principal, é extremamente confiável

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/1000

61000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

Consumo ENS

poder de ataque E

Calor na batida E

preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Número de 1000 rodadas reais, comprimento
Metralhadora de combate, que tipo de missão
É uma arma de guerra, que tipo de missão, que tipo de missão, que tipo de missão

CATEGORIA METRALHADORA

CWG-MG-250

21000C intervalo de disparo S

Peso S

Faixa D Consumo ENS

Número de montagem B Poder de ataque E

valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Versão compacta do CWG-MG-500 número de embalagem
Pedra de presença numérica, luz AC
É perfeito para lutar entre si

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/700H

67500C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D.

consumo ENS

poder de ataque E

VISÃO

Calor na batida E

preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

uma metralhadora com foco térmico, poder ofensivo
Embora seja inferior ao
É fácil apontar para fuga térmica.

CATEGORIA METRALHADORA

ACWG-MG-300

45000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D

Consumo ENS

poder de ataque E

valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparo simultâneo D Contagem de disparo contínuo D

A metralhadora mais poderosa, munição
Número dois 2, máximo de guerra AC
Exibe uma eficiência de ataque próxima a forte

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/DEDO

300000C intervalo de disparo S

Peso S

gama E.

Consumo ENS

poder de ataque E

Embalagem B

VISÃO SP SÓLIDO REACIONÁRIO

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

uma metralhadora especial, que dispara vários tiros simultâneos
Possui poder de fogo instantâneo aterrorizante mas em um sistema
Uma arma decisiva de curto prazo que fica sem munição.

CATEGORIA METRALHADORA

MWG-MG/800

43000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D

Consumo ENS

poder de ataque E

Calor na batida E

preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Peso, número de unidades, poder de ataque, poder total,
Padrões altos, poder abrangente, o melhor entre todas as armas
Uma obra-prima do poder original.

CATEGORIA ARMA DE MÃO

CWG-HG-80

19000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

consumo ENS

Número de montagem D Poder de ataque E

VISÃO

Quantidade de calor no hit C Preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Arma mais leve, ao braço direito. Seu poder é baixo
mas, em excelente saída de calor e recuo, e é eficaz para
ataques consecutivos de curto alcance 5).

CATEGORIA ARMA DE MÃO

MWG-HG/100

28000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

consumo ENS

poder de ataque D

装弾数 D

VISÃO

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Ataque onetado para o poder, mas sem calor
Não estrague a vantagem da arma final

CATEGORIA ARMA DE MÃO

CWG-HG-150

38000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E

Consumo ENS

poder ofensivo E

Número de montagem C

VISÃO

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de fechaduras D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D Disparo contínuo 数 D

Aumento do número de CWG-HG-80, peso
ainda é leve, por isso é adequado para guerra de longo prazo.
suficiente para suportar o uso.

CATEGORIA REVÓLVULA AST

CWG-HGB-90

15000C intervalo de disparo A

Peso S.

gama E.

Consumo ENS

Poder de Ataque E

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Tiro simultâneo D Número de tiros consecutivos C

Revólver de assalto de 3 tiros BA
Lance é um passe, mas ainda funciona
É difícil acertar o inimigo após o segundo tiro

CATEGORIA REVÓLVULA AST

ACWG-HGB-80

37000C intervalo de disparo A

Peso S

gama E

Consumo ENS

poder de ataque E

SP SOLID CO

Calor na batida E

preço unitário S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Espada tipo 4 tiros feminina 82 inferior roupa
Menos baixas mas mais poderosas e mais leves
Porém pode ser usado como uma arma secundária

CATEGORIA ARMA DE MÃO

ACWG-HG-200H

85000C intervalo de disparo A

peso B

gama E.

consumo ENS

Número de montagem B Poder de ataque E

VISÃO

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

Empora a potência seja baixa, possui uma grande quantidade de calor e riqueza.
A rica munição é atraente, mas bastante pesado
É uma pena para uma arma.

CATEGORIA REVÓLVULA AST

MWG-HGB/108

65000C intervalo de disparo A

Peso A

dia de alcance

consumo ENS

Número de montagem C

Poder de ataque E

VISUALIZAÇÃO SÓLIDA

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos S

O melhor tipo de 6 tiros da pistola de assalto
No entanto, a taxa de acerto após o segundo tiro não muda
Dimensões. Uma das características do futuro é a vitalidade

CATEGORIA BAZUCA

CWG-BZ-50

53000C intervalo de disparo C

Peso C

Faixa D-

Consumo ENS

Número de montagem B

Poder de ataque E

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de bocas D Consumo na queima PT

Disparo simultâneo D número de disparos consecutivos D

As três ameaças de poder, calor e recuo de baixa
Uma boa bazuca, velocidade de bala lenta
8107 potência de fechamento de distância

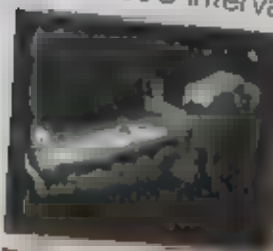
CATEGORIA



CWG-BZ-30

PEITO L

71000C intervalo de disparo D



Faixa C.

Peso D
consumo ENS

Poder de ataque do dispositivo número D

AC3 AC3SL

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de bocas D Consumo durante o disparo EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

A luz aprimorada do poder de ataque do CWG-BZ-50 reduziu o calor e o número de balas e aumentou o peso. 8 Yu no 又 黒 < tratado como 550.

CATEGORIA BAZOOKA

ESPALHAR BAZOOKA

MWG-SBZ/24



44200C intervalo de disparo C



Gama D.

peso E
Consumo EN S

Montagem número E *Força de ataque C

Calor ao acertar D Número

preço unitário

máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Disparo simultâneo D

Fogo contínuo D

Adotou uma ogiva especial que se espalha em 3 tiros

Poder de Machimata. aceleração/desaceleração, alcance próximo

A teoria é apontar para todas as balas atingidas.

CATEGORIA

Um intervalo de

LERES FILL 85000C



Gama D

BAZUCA

TRE

consumo EN S

Calor no preço unitário de sucesso A

Número máximo de bocas D

Número de tiros simultâneos D

CWG-BZ-50) Número aumentado peso

também aumentou significativamente, então, a arma principal

Quero fazer pleno uso do poder de fogo total.

CATEGORIA

A CWG-BZ-30R



42000 G horas extras C

calor no d.a de sucesso

Disparo simultâneo número D

CWG BZ 50, Troca de roupas leves

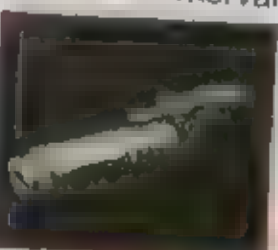
Aproveite a leveza

Equipe armas secundárias

CATEGORIA

ESPALHAR BAZOOKA

MWG-SBZ/48



100000C intervalo de disparo C

Gama D

peso E

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque C

AC3SL

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos contínuos D

Número de disparos

MWG-SBZ/24) Número de montagem tipo duplo.

Embora seja a mais pesada de todas as bazucas, seu

desempenho geral de ataque foi bastante aprimorado

CATEGORIA

BAZUCA

A CWG-BZ-25

CRISTAL

90300 intervalo de disparo D



Peso A

consumo ENS

Distância de disparo

Número de montagem E

Poder de ataque A

Valor de calor no preço unitário de hit B

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de disparos simultâneos D Disparos contínuos D

Número de disparos

Uma bazuca de médio alcance com excelente alcance e velocidade

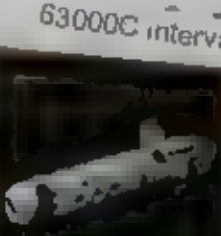
de bala. A taxa de acerto é alta, mas o número de balas e o poder são

いまひとつで、 uma arma auxiliar obrigatória

CATEGORIA

ESPALHAR BAZOOKA

MWG-SBZ/36



63000C intervalo de disparo C

Gama D

peso B

consumo ENS

Número de montagem E

Poder de ataque E

AC3SL

Calor no hit D Preço unitário da bala S

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos

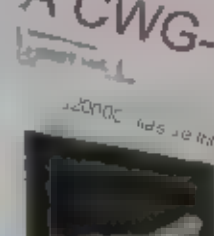
difusão divisiva 弾 adotou 1/2 o poder explosivo

A velocidade da bala é rápida, mas se divide em 3 tiros na frente, o inimigo

Porque se divide, é difícil acertar todas as balas

CATEGORIA

A CWG-GS-72



63000C intervalo de disparo C

peso B

consumo ENS

Número de montagem E

Poder de ataque E

AC3SL

calor ao bater

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos

Te que disparar é rápido, mas se divide

t arma. Site amplo

E fácil de manusear com muitas balas

CATEGORIA

ESPINGARDA



CWG-GS-56

REST ind

64700C intervalo de disparo C



Alcance CM

Peso C

Poder de ataque

Número de montagem C

EN consumido C

AC3SL

Calor ao acertar

Número máximo de fechaduras

Número de disparos simultâneos

Número de disparos

弾単価

Consumo EN ao disparar

Número de tiros consecutivos

Uma espingarda com uma contagem de tiro aumentada

de 8 tiros. O número de balas é um pouco pequeno, mas é

forte para o resto da vida quando todas as balas acertam.

CATEGORIA

ESPINGARDA DE ENERGIA



MWG-GS/54

73000C intervalo de disparo A



intervalo DO

Peso A

Consumo EN B

Número de montagem D

Poder de ataque E

AC3 AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D ENS consumido durante o disparo

Número de disparos simultâneos A Número de disparos consecutivos D

Número de disparos

Uma espingarda de energia em movimento rápido.

É difícil de evitar e tem uma alta cadência de tiro, além de

consumir muito EN quando disparado.

CATEGORIA

CATEGORIA DE ESPINGARDA

A CWG-GS-48

53000C intervalo de disparo C



Alcance CM

Peso A

consumo ENS

Número de montagem C

Poder de ataque E

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos S Número de disparos consecutivos

Número de disparos

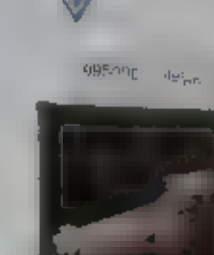
Redução de potência e peso do CWG-GS-56

e melhorar o valor calórico. Apontar para hits contínuos

5 guerra, cão de reparação de coração compatível.

CATEGORIA

MWG-GS/72LE



63000C intervalo de disparo C

peso B

consumo ENS

Número de montagem C

Poder de ataque E

AC3SL

calor ao bater

Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos

En consumo o número de balas do disparo

エネルギーショットガン, 弾丸

MWG-GS/54/Baixo Yokuji!

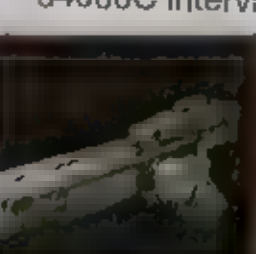
CATEGORIA

ESPINGARDA



MWG-GS/80

84000C intervalo de disparo B



Gama D.

Peso A

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque E

AC3SL

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de bocas D ENS consumido durante o disparo

Número de disparos simultâneos A Número de disparos contínuos D

Número de disparos

Tiro de energia com mais balas

pistola. O poder de fogo instantâneo é baixo, mas o peso é leve

め Voador, ACT leve, capaz de combater de longo prazo

CATEGORIA

MÍSSEIS DE MÃO



A CWGG-HM-60

CRISTAL

58200C intervalo de disparo C



Faixa C.

peso B

consumo FIM

Número de montagem D

Poder de ataque C

AC3 AC3SL

Heat no hit D Preço unitário

Número máximo de bocas B Consumo ao disparar EN

Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Número de disparos

Missil de mão capaz de disparar 4 tiros consecutivos

Le. A velocidade da bala é extremamente rápida, mas o rastreamento

Há um problema com o desempenho e a confiabilidade não é boa o suficiente

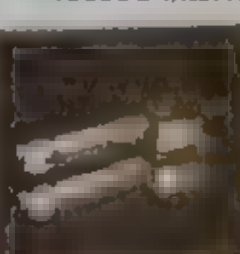
CATEGORIA

FOGUETE DE MÃO



CWGG-HR-66

45000C intervalo de disparo C



Faixa C.

Peso C

consumo EN C

Número de montagem C

Poder de ataque C

AC3 AC3SL

calor ao bater

Número máximo de fechaduras

Número de disparos simultâneos

Número de disparos

Um foguete de mão que não pode ser travado

2 tiros ponderados

Tempo atirado grande X, adição premida esperada para mais varia

CATEGORIA

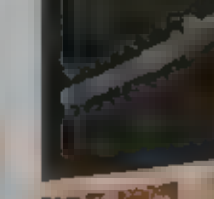
ESPINGARDA DE ENERGIA



CWGG-GR-12

Missão L

54000C intervalo de disparo C



peso B

consumo EN C

Número de montagem C

Poder de ataque C

AC3SL

calor ao bater

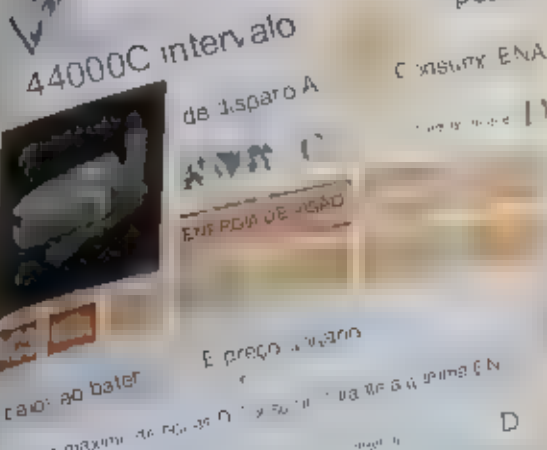
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN

Número simultâneo de disparos D

Número de disparos

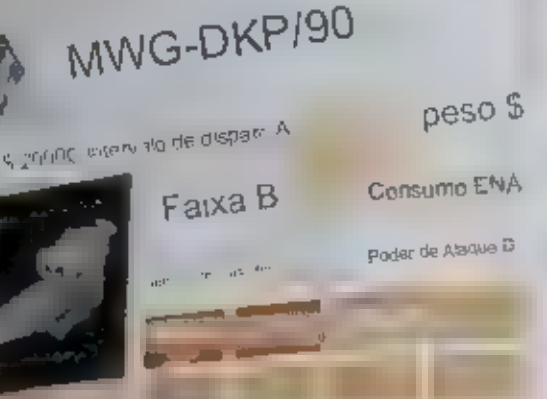
O maior na batalha, então a AC um tiro e se

CATEGORIA RIFLE DE PULSO
MWG-KP/150



44000C intervalo de disparo A
Faixa C
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

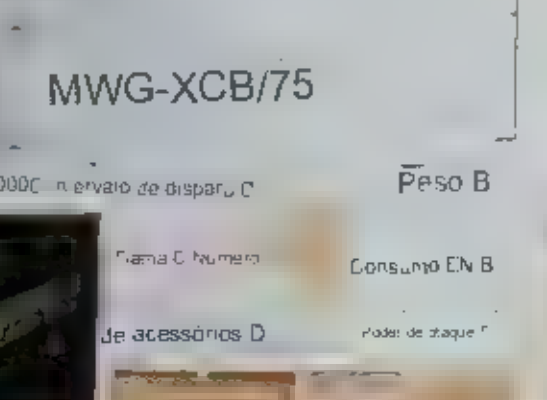
CATEGORIA RIFLE DE PULSO DUPLO
MWG-DKP/90



46000C intervalo de disparo A
Faixa B
Consumo EN A
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Pulsante duplo que dispara dois tiros ao mesmo tempo
7 vezes Consumo de energia Nome EN Consumo
62 vezes o tamanho da mulher superior 弾道性能

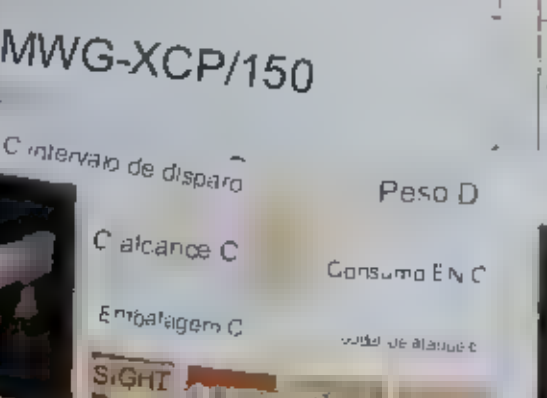
CATEGORIA RIFLE DE LASER
MWG-XCB/75



48000C intervalo de disparo C
Faixa C
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

11 a 17 com destaque para o poder ofensivo.
Como o número de balas é suficiente, pode ser equipado
A 5MWG-XCW/90 minutos de condução.

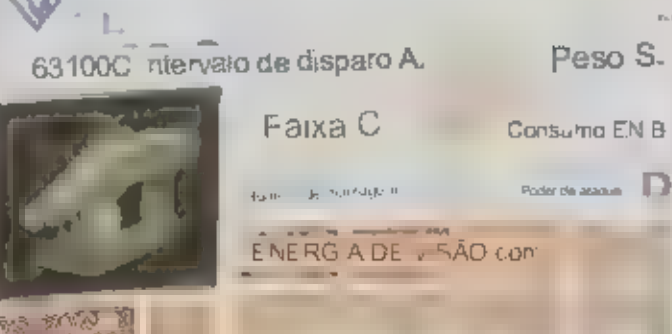
CATEGORIA RIFLE DE LASER
MWG-XCP/150



108000C intervalo de disparo
Faixa C
Consumo EN C
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

MWG-XCB/750) Duplicou o número de anexos. Pesa muito mas aguenta até as missões mais intensas

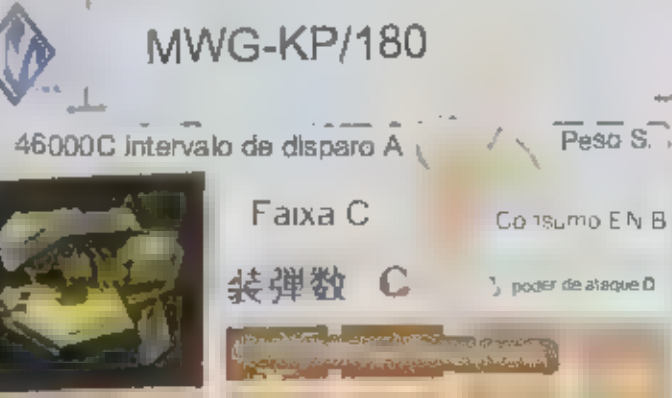
CATEGORIA RIFLE DE PULSO
MWG-KP/100



63100C intervalo de disparo A
Faixa C
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Luz aprimorada de poder de ataque MWG-KP/150
Peso do sacrifício, número de montarias e poder de tiro rápido
長所が殺入れ扱い、くい

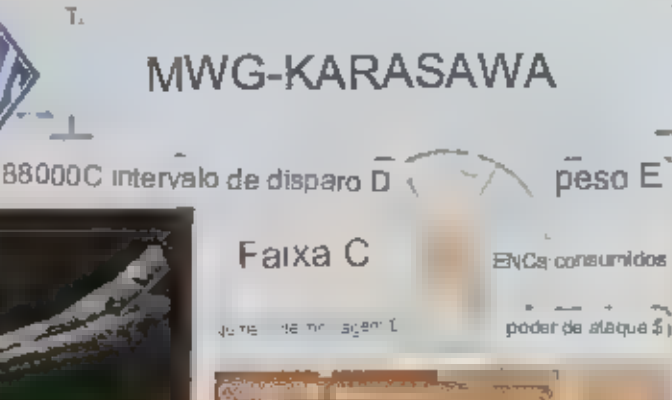
CATEGORIA RIFLE DE PULSO
MWG-KP/180



46000C intervalo de disparo A
Faixa C
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

MWG-KP/150) Excelente número de montagens, Menos potente e mais leve. opcional
Poder de ataque voador.

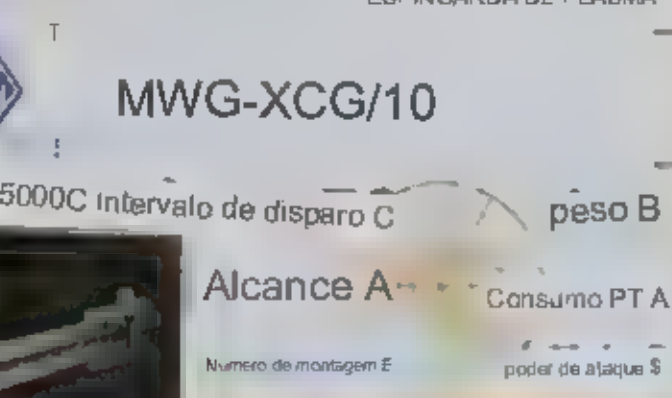
CATEGORIA RIFLE DE LASER
MWG-KARASAWA



88000C intervalo de disparo D
Faixa C
Consumo EN C
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Lendário L-7J1, comumente conhecido como "7", desempenho pesado de Uma cópia do original.

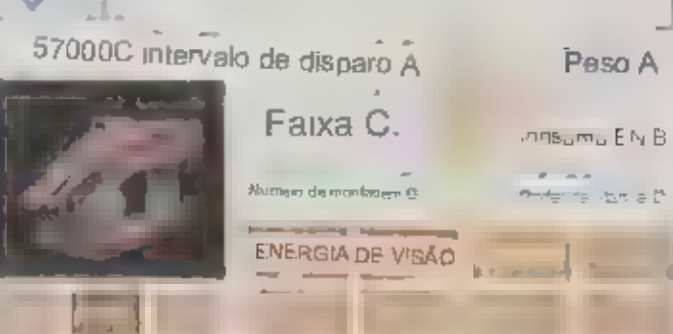
CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA
MWG-XCG/10



95000C intervalo de disparo C
Alcance A
Consumo PT A
Poder de ataque S
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Uma versão leve do MWG-XCG/20, sete sete
O número de balas, que originalmente era pequeno, pela melhora
Estranho, útil como arma auxiliar decisiva de curto prazo.

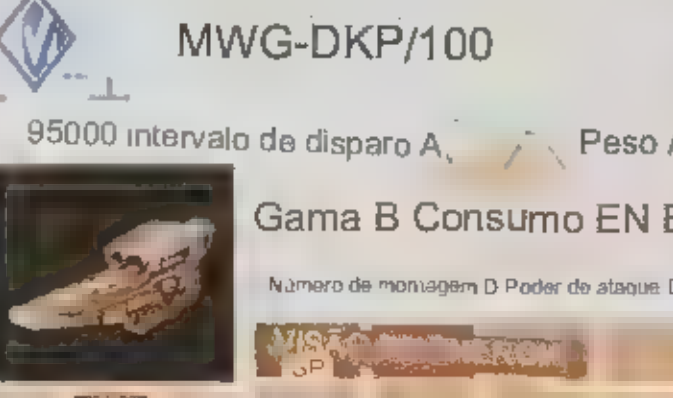
CATEGORIA RIFLE DE PULSO
MWG-KP/80



57000C intervalo de disparo A
Faixa C
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Versão aprimorada de potência do MWG-KP/100, pesado
Volume e munição são piores, ciente de pulso
A vantagem total está quase esgotada.

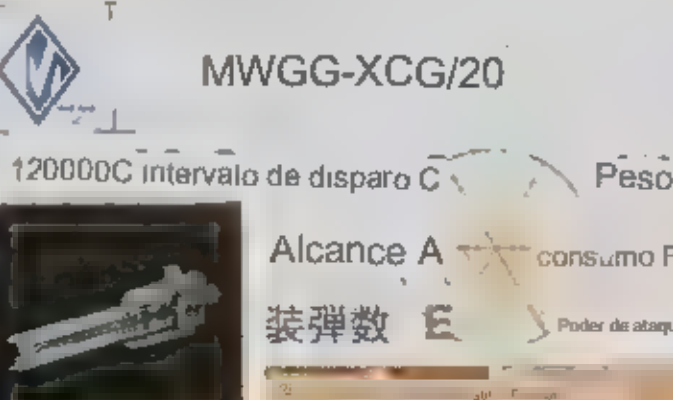
CATEGORIA RIFLE DE PULSO DUPLO
MWG-DKP/100



95000 intervalo de disparo A
Gama B Consumo EN B
Número de montagem D Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Aumento do poder de ataque de MWG-DKP/90
O número de balas também aumentou, ligeiramente, mas ainda é curto
Apenas armas auxiliares para a batalha decisiva.

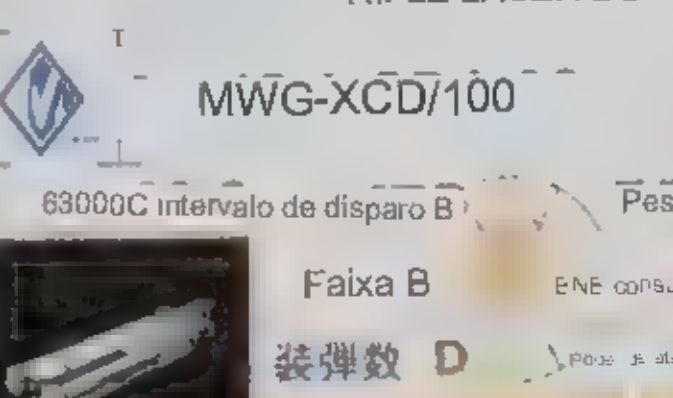
CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA
MWG-XCG/20



120000C intervalo de disparo C
Alcance A
Consumo FIM
Poder de ataque S
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Alta potência, longo alcance X 5 milhões
Le Baixo peso, mas pouca munição
A desvantagem é a falta de EN consumida ao disparar.

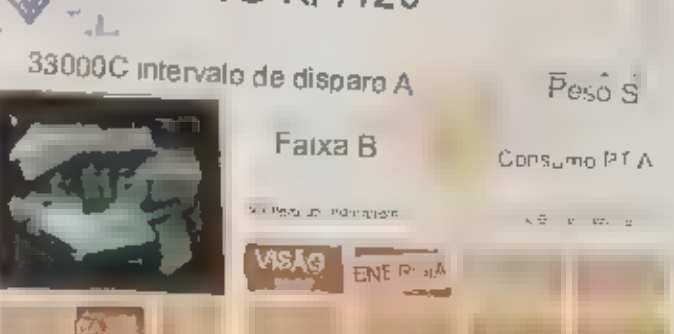
CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO
MWG-XCD/100



63000C intervalo de disparo B
Faixa B
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN A
Número de disparos simultâneos C Número de disparos consecutivos D

10.000, 1.200 tiros disparados simultaneamente rifle, não é adequado para fotografar
No entanto, sua eficiência de ataque é alta em comparação com seu peso.

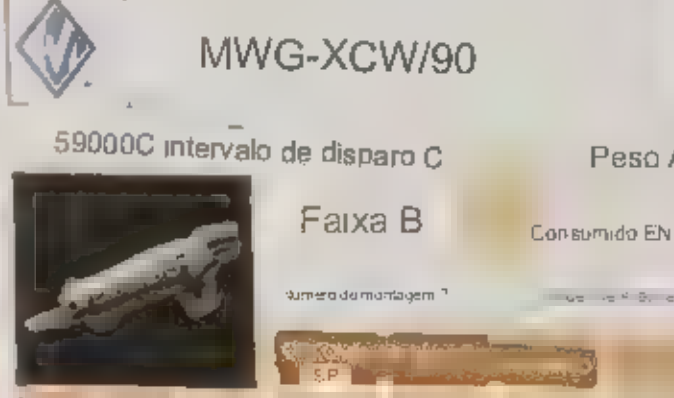
CATEGORIA RIFLE DE PULSO
MWG-KP/120



33000C intervalo de disparo A
Faixa B
Consumo PT A
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN S
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Valor de calor na quantidade mais leve, número de embreagem
E como o poder de ataque não é esperado,
Vamos tratá-lo como uma arma secundária.

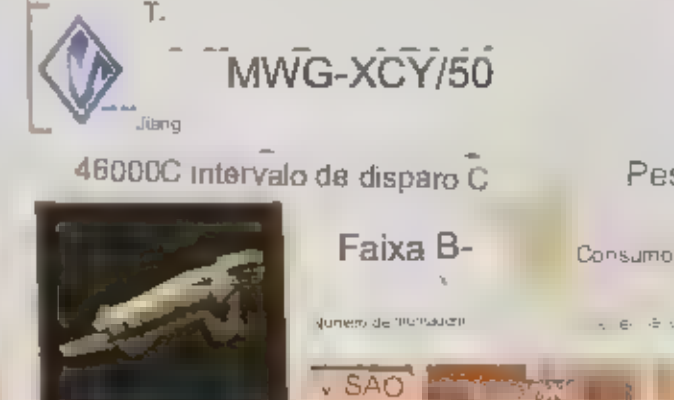
CATEGORIA RIFLE DE LASER
MWG-XCW/90



59000C intervalo de disparo C
Faixa B
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN A
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Equipado com vários desempenhos de velocidade
fur O poder de ataque é moderado, mas o desempenho
3 não é ruim, poder principal suficiente rentável.

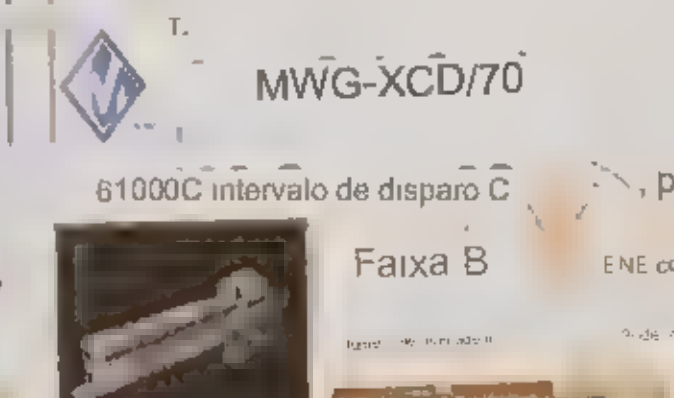
CATEGORIA RIFLE DE LASER
MWG-XCY/50



46000C intervalo de disparo C
Faixa B
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN A
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Versão leve do MWG-XCW/90, pesada
A destruição do número de balas é mais severa do que a quantidade
Promoção insuficiente 79, é embaraçoso.

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO
MWG-XCD/70



61000C intervalo de disparo C
Faixa B
Consumo EN B
Poder de ataque D
Valor de calor no preço unitário hit E
Número máximo de bocas D Consumo na queima EN A
Número de disparos simultâneos D Número de disparos consecutivos D

Tipo de luz aprimorada de potência de MWG XCD/100
Além disso, o número de letras, diminuição do número
também está diminuindo e as armas auxiliares são essenciais

CATEGORIA RIFLE DE LASER

CWG-XCMK/70

76000C intervalo de disparo

Peso A

C alcance C

consumo FIM

visão do disparo D

Poder de ataque C

SIGHT ENERGY CON

Heat na batida E

bloqueio máximo número D

ENa consumido no lançamento

Número de tiros simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Embora seja um concorrente do Karasawa tem desempenho mediano: excelente peso e número de unidades, baixa potência

"", Poderosa (Orre)

CATEGORIA MÃO GRANDE FOGUETE

CWGG-HLR-ALX

45000C intervalo de disparo E

peso E

Gamas

Consumo EN S

Equipamento número E poder de ataque S

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de fechaduras E

Consumo ao disparar EN Número

Tiro simultâneo número D

de disparos consecutivos D

Um grande foguete de mão que é a arma mais forte do braço direito. No entanto, não pode ser bloqueado tem 4 balas e é extremamente poderoso.

CATEGORIA ESPINGARDA DE GRANADA

CWGG-GRS-30

disparo E do CREST 42000C

Peso B.

Faixa B

Poder de ataque

Número de montagem D

ENS consumido S

VISUAL SÓLIDO REACIONÁRIO

calor no golpe S preço unitário A

Número máximo de bocas D

Consumo no lançamento PT

Tiro simultâneo número D

Número de disparos consecutivos D

Tipo leve Kushishita 3\7/L. Potência (menos da metade do JCWGG-GR-120, mais que o dobro do número de balas e a ta estabilidade

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

MWGG-XCG/40E

93000C intervalo de disparo D

peso E

Faixa \$

Consumo END

Número de montagem E

Poder de ataque S

VISTA ENERGIA SP

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de bocas D

Consumo no lançamento END

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Número de disparos

Desvantagens do MWGG-XCG/20 >

Duplicou o número de balas. É chocantemente pesado, mas possui um desempenho ofensivo esmagador.

CATEGORIA RIFLE DE LASER

MWG-XCW/PKL

122000C intervalo de disparo C peso C

Faixa B

ENBs consumidos

Número de montagem

Poder de ataque B

D SIGHT

Calor na batida E

preço unitário

Número máximo de aberturas D

Consumo durante o disparo EN B

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Um rifle laser com excelente poder de ataque e capacidade de munição. Mesmo descontando a alta carga da fuselagem, ainda apresenta excelente desempenho.

CATEGORIA obus

KWG-HZL80 35500C

intervalo de disparo C

peso S

Gama D

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque A

V SAO I

Valor de calor no preço unitário de hit B

Número máximo de bocas D

Consumo na queima EN

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

Uma arma de arremesso que dispara projéteis altamente explosivos com trajetória parabólica. O desempenho é excelente mas o travamento não é possível e o guia não é exibido

CATEGORIA MISSEIS DE MAO

A CWGG-HM-80

68200C

intervalo de disparo C

gama C

Número de montagem

Poder de ataque

VISÃO SÓLIDA

Quantidade de calor no momento da batida Máx

D Preço unitário

Número de disparos simultâneos D

Número de disparos consecutivos D

CWGG-HM-6000 Aumenta o número de disparos consecutivos. Com travamento máximo, todas as balas acertam e a força do centro leste é deixada

CATEGORIA obus

KWG-HZL60

43000C dias de intervalo

peso B

Faixa C.

consumo ENS

Número de montagem D

Poder de ataque

SIGHT

Calor no hit C Preço unitário S

Número máximo de bocas D

Consumo na queima EN

disparo simultâneo 数

D número de disparos consecutivos

uma arma de arremesso que usa balas altamente explosivas que se dividem em 4 após o disparo. Após a divisão a potência é baixa e a trajetória é instável e fluctuando bastante o uso

CATEGORIA

MWGG-XCG/20ET

110000C

intervalo de disparo

peso C

Poder de Ataque

Consumo EN

Valor de calor no hit E A

de sucção de ferro do rescaldo

de sucção de ferro do rescaldo

CATEGORIA LANÇA CHAMAS

KWG-FTL600

HRERE RENS

calor ao bater



UNIDADE DE BRAÇO R (LÂMINA)

Muitas das lâminas do braço direito que apareceram em "AC3" têm maior poder de ataque do que as lâminas do braço esquerdo, mas há um empecilho para o número de ataques e um modo de "impulso" e usado a precisão e inferior devido ao ton

CATEGORIA KWB-SBR02/RS

72000C tempo de recarga S	Peso A
Faixa de lâmina A	Consumo EN S
Número de ataques B	Poder de ataque E
E Preço unitário	S
Geração de calor ao atacar A	
ma lâmina de primeira que enfatiza a número de boas	
O poder é o mais baixo, mas 50 ataques	
Por vezes muitas lâminas também pode ser usado para fins de contenção	

UNIDADE DE BRAÇO L (LÂMINA)

Em "AC3" a arma do braço esquerdo apresenta as opções para o equipamento do braço esquerdo se expandirem ainda mais. No entanto, a sensação de estabilidade da lâmina que pode ser usada um número limitado de vezes varia nunca

CATEGORIA LASER LÂMINA KLB-TLS/SOL

lâmina 50000C	Peso B
Consumo EN C	
Alcance da lâmina Poder de ataque da lâmina B	
C Poder de ataque de onda de energia S	
O único tipo de ejeção de onda de energia E poderoso, mas não pode ser bloqueado, então use o homing no ar	

CATEGORIA KWB-SBROX

24000C Tempo de recarga S	Peso S
Faixa de lâmina A	Consumo EN S
Calor na batida D	S
Geração de calor ao atacar S	
A lâmina de projeto mais avançada. Tem um bom equilíbrio de potência, número de baixas e tempo de recarga e pode compensar sua baixa precisão com números	

CATEGORIA KWB-SBR44

94000C Tempo de recarga D	Peso E
Faixa de lâmina A	Consumo EN S
Calor ao acertar	Um preço unitário
Calor ao atacar E	E
Um AC leve significa literalmente "one-hit kill"	
Tipo orientado para o poder de ataque que pode variar. No entanto, é usado apenas 4 vezes	

CATEGORIA LÂMINA DE LASER CLB-LS-1551

29000C	Peso S
Consumo EN S	
Faixa de lâmina A	Calor de ataque de onda de energia B
calorífico	S
Poder de ataque de onda de energia E	
Recuo da Onda de Energia B	
Lâmina de equipamento inicial mais barata repesada. Seu desempenho não é confiável e só pode ser usado como seguro quando você ficar sem munição.	

CATEGORIA LÂMINA DE LASER MLB-MOONLIGHT

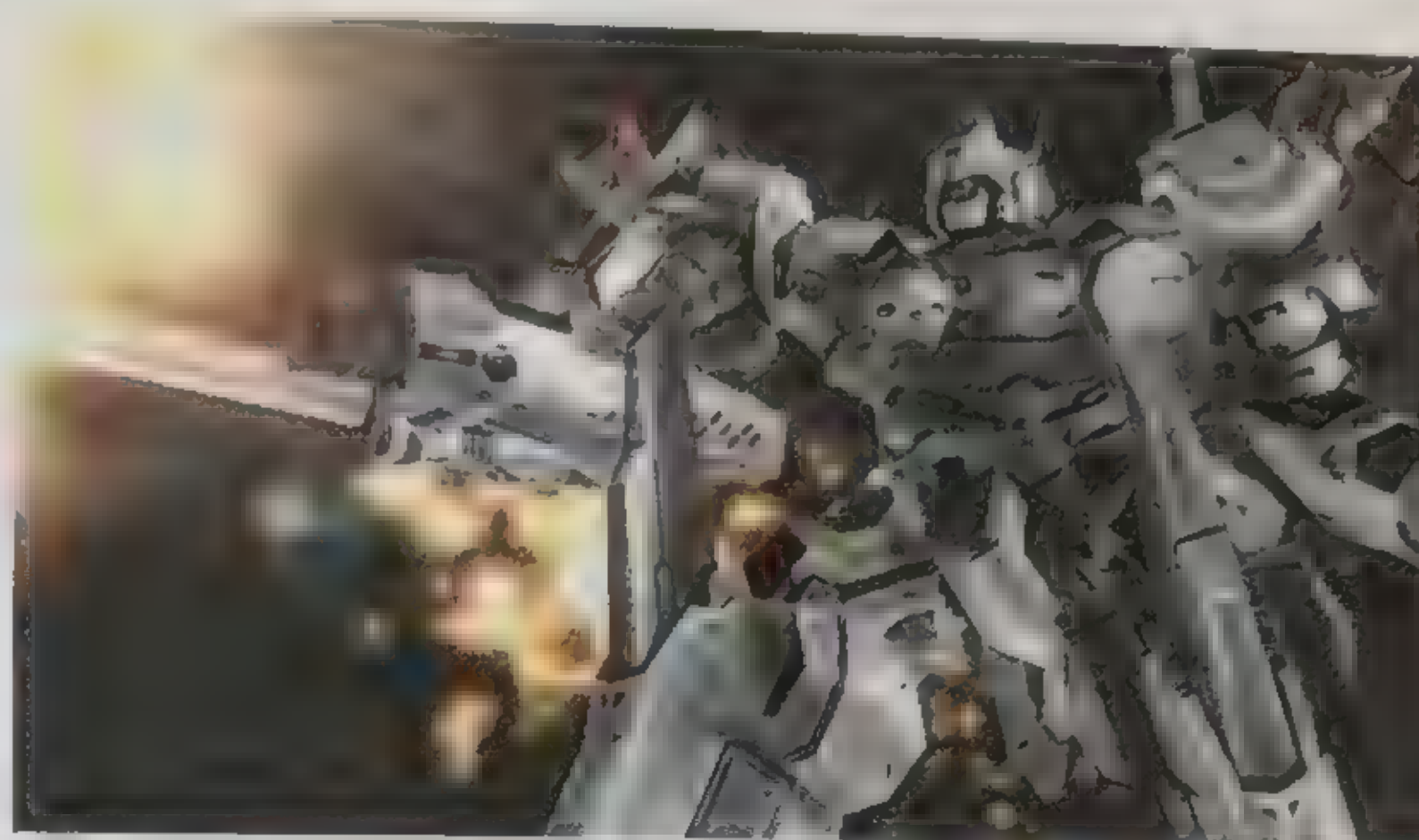
55200C	Peso E
Consumo EN E	
Alcance da lâmina B	Poder de ataque de lâmina S
Valor calorífico E Poder de ataque de onda de energia A	
Uma obra-prima lendária com desempenho ofensivo esmagador. Se você é um usuário de lâmina, deseja equipá-la mesmo que seja muito pesada	

CATEGORIA KWB-SBR01

38600C tempo de recarga B	peso B
Faixa de lâmina C	Consumo EN A
Calor ao acertar	B preço unitário
Geração de calor ao atacar B	C
Tipo reforçado com poder de ataque e capacidade de calor melhorados	

CATEGORIA KWB-MARS

42300C Tempo de recarga E	Peso E
Alcance da lâmina E	Consumo EN E
Calor ao bater	S
Calor gerado durante o ataque D	E
Além da potência aprimorada, a quantidade de calor também é a mais alta. O dano combinado com fuga tem ca é enorme, mas só pode ser usado 10 vezes	



CATEGORIA LÂMINA DE LASER MLB-LS-003

29000C	Peso S
Consumo EN A	
Faixa de lâmina B	Calor de ataque de onda de energia B
Valor calorífico	S
Poder de ataque de onda de energia E	
Recuo da Onda de Energia B	
Contrariando o CLB-LS-1551, o poder de ataque e o consumo de EN durante o ataque da lâmina são aprimorados. Atende ao desempenho mínimo	

CATEGORIA LÂMINA DE LASER CLB-LS-2551

38000 C lâmina tempo B	Peso A
Consumo EN A	
Faixa de lâmina C	Calor de ataque de onda de energia B
Valor calorífico	A
Onda de Energia Ataque Poder	
Recuo da Onda de Energia B	
Possui o maior poder de ataque entre as lâminas leves e seu equilíbrio não é ruim. Sua velocidade de ataque também é um pouco mais rápida tornando-o adequado para combate móvel	

CATEGORIA LÂMINA DE LASER CLB-LS-3771

43000	Peso D
Consumo EN D	
Alcance da lâmina E	Poder de ataque de lâmina S
Valor calorífico	A
Poder de ataque de onda de energia D	
Um tipo de poder destrutivo orientado com o maior poder de ataque e capacidade de calor. A lâmina tem o alcance mais baixo, então use-a com um passo profundo	

CATEGORIA LÂMINA DE LASER MLB-ALBERDA

EVA de ataque de lâmina 54000 C	Peso S
Consumo EN B	
Alcance da lâmina B	Poder de ataque de lâmina S
Valor calorífico	S
Poder de ataque de onda de energia E	
Tipo orientado para golpes com maior alcance de lâmina. Baixo poder de ataque, mas o segundo peso mais leve, fácil de usar como seguro	

CATEGORIA

MÍSSEIS DE MÃO
MWGG-HML-18

61000C intervalo de disparo C

Peso A

Faixa C

ENE consumido

D preço unitário

A Consumo durante o disparo EN
D Número máximo de bocas
de disparos consecutivos

Um míssil de mão de alta velocidade que não requer bloqueio. Mas a ele não se deve alinhar a arma quando o alvo está em movimento. O número de disparos consecutivos é pequeno.

CATEGORIA

ESPINGARDA DE GRANADA
A CWGG-GRSL-20

Intervalo de disparo de 42000C

Peso A

Faixa B

Consumo ENS

calor ao bater

S preço unitário

Número máximo de bocas

Consumo ao disparo EN Número

D D de disparos consecutivos D

Cabelo pequeno para o braço esquerdo-

F52 yuan. Seu poder é inferior ao do braço direito, mas é fácil de acertar se combinado com uma arma de mira ampla.

CATEGORIA

FOGUETE DE MÃO
MWGG-HRL-32

33400C intervalo de disparo B

Peso A

Alcance A

Consumo EN S

Poder de ataque C

esquenta na batida C

Número máximo de fechaduras Consumo durante o disparo EN

Número máximo de bocas

fogo contínuo D

2 tiros disparados ao mesmo tempo)

Yachinoshita Kushita. Como o foguete interno, não há explosão de guerra e sempre dispara na frente da aeronave.

CATEGORIA HAND NAPALM ROCKET
MWGG-HNRL-100

61000C

Intervalo de disparo C

peso E

gama C.

consumo ENS

彈數 B

Poder de ataque

Calor ao bater

S Preço unitário

máximo de fechaduras

Consumo durante o disparo EN

D Número de disparos consecutivos D

Características de Tiro MWGG-HRL-32 Tongren
(1) No andar de baixo. Calor de fuga fugaz luz inevitável, cebola <Ajiju

CATEGORIA

RIFLE DE PULSO

MWG-KPL/100

61500C intervalo de disparo A

Peso S

Distância de alcance C

Consumo EN C

Poder de ataque D

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

彈數 B

CATEGORIA

PULSO RIFLE

MWG-KPL/150

46000C intervalo de disparo A peso A

Faixa C.

consumo EN B

Número de montagem A

Poder de ataque D

VISTA FÁBRICA DE ENERGIA

Calor ao acertar

E

Abertura máxima

Número de blocos D

EN consumido quando disparado

SD

disparo simultâneo

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

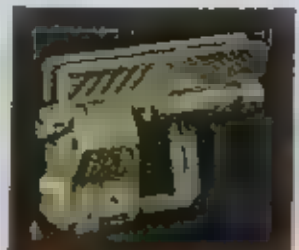
CATEGORIA

NAPALM HOWITZER

KWG-NHZL30 41200C

intervalo de disparo B

Peso A



Intervalo de disparo B

Consumo ENS

Número de montagem E

Poder de ataque E

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

A

Número máximo de bocas

D

Consumo ao disparar EN Número

disparo simultâneo

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

D

número de disparos

UNIDADE DE FAZENDA L (ESCUDO)

Em "AC3SL", a adição de um escudo real tornou possível manter o escudo pronto o tempo todo. Vale a pena considerar um AC fortemente blindado.

CATEGORIA A CES-ES-0001

11500C Faixa B

Peso S

Consumo EN

EN Defesa E

A Bala Defesa E

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

C Consumo durante a ativação EN A

E.

O escudo de energia mais leve e barato. O consumo de EN quando ativado é baixo e não prejudica a mobilidade, mas o poder de defesa também é moderado

CATEGORIA CES-ES-0101

16400C Faixa B

Peso A

Consumo EN B

PT Defesa D

Defesa C

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

B Consumo na ativação EN C

C

Versão de saída aprimorada de CES-ES-0001 defesa

O poder melhorou muito e quando ativado EN consumido não é suficiente para se preocupar

CATEGORIA MES-ES/011

29000C Faixa efetiva A

Peso A

Consumo EN B

PT Defesa D

Defesa C

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

B Consumo na ativação EN C

C

Versão de saída aprimorada de CES-ES-0001 defesa

O poder melhorou muito e quando ativado EN consumido não é suficiente para se preocupar

CATEGORIA KES-ES/MIRROR

35000C Faixa C

Peso E

Consumo EN

PT Defesa S

E Bala Defesa A

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

A. ENE consumido quando ativado

E

Consome muito EN quando ativado, mas tem o maior poder defensivo. A faixa estreita pode ser coberta pelo ajuste fino da direção da aeronave.

CATEGORIA MES-ES/015

45000C Faixa efetiva S

Peso C

Consumo EN E

PT Defesa B

Defesa de bala D

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

S. Consumo na ativação EN B

E

O poder defensivo é razoável, mas a supressão de recuo e o desempenho de voo são impressionantes. É forte contra ataques especiais e tem uma sensação de segurança

CATEGORIA KSS-SS/WALL

25000C Faixa efetiva E Desempenho de

Peso S

Consumo EN S

PT Defesa C

Defesa de bala C

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

S. Consumo na ativação EN S

S.

O escudo real mais leve. Esse poder defensivo é atraente porque não requer energia de ativação, mas seu alcance é estreito e é vulnerável ao recuo

CATEGORIA KSS-SS/707A

25000C Faixa efetiva E Desempenho de

Peso S

Consumo EN S

PT Defesa C

Defesa de bala C

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

Valor calórico

S. Consumo na ativação EN S

S.

O escudo real mais leve. Esse poder defensivo é atraente porque não requer energia de ativação, mas seu alcance é estreito e é vulnerável ao recuo

CATEGORIA KSS-SS/863B

28000C Faixa efetiva B

Peso B

Consumo EN S

PT Defesa D

Bullet Defense S

Supressão de recuo

recuo AC3 ACS

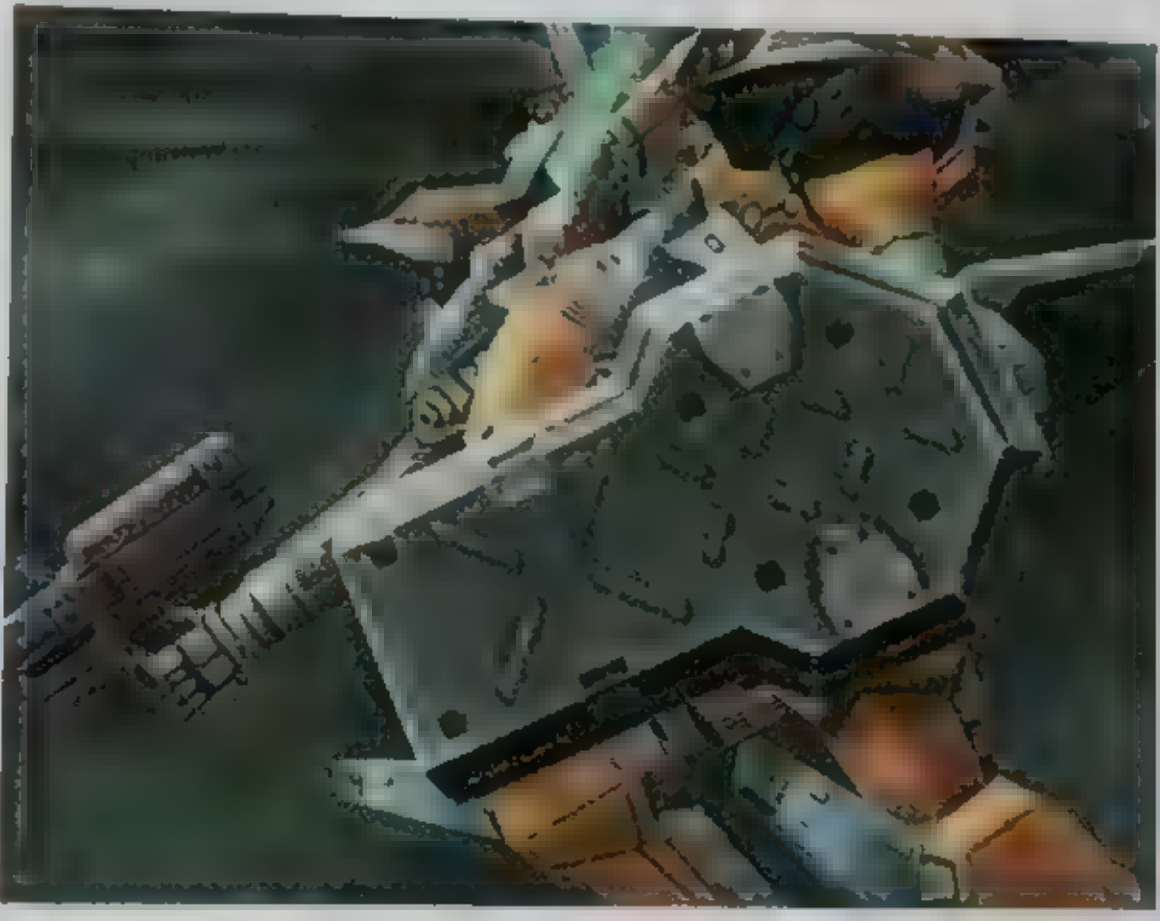
Valor calórico

E. ENS consumido quando ativado

S

Um verdadeiro escudo que dá prioridade à defesa contra balas. Trabalhador

A defesa de energia não é ruim e o peso é leve o suficiente para ser equipado com um AC leve.



Fato Militar Termos de Combate Militar 4

Voluntários e Voluntários [voluntário]

Soldados voluntários às vezes são confundidos com mercenários. Os voluntários são militares e civis que participam em combate ou guerra com o objetivo de prestar apoio, cooperação ou solidariedade a uma nação ou região em conflito por motivos políticos, religiosos ou pessoais. Quanto ao padrão de se tornar um soldado voluntário, há casos em que uma pessoa que era originalmente um soldado deixa o exército e se torna um soldado voluntário, e há casos em que ele se junta ao exército voluntário para manter sua ideologia e reivindicações humanitárias de civis e policiais. Os voluntários, ao contrário dos mercenários, não buscam recompensas ou compensações por participar de batalhas. Sua luta é baseada em suas próprias convicções, e o objetivo é libertar os partidários dos opressores, impedir a invasão e resistir à tirania.

ser. Para eles, a maior recompensa não é dinheiro ou honra, mas a derrota do inimigo e a restauração da paz. Os exércitos voluntários são divididos em dois tipos: grupos de combate organizados sob as forças armadas e organizações de milícias formadas voluntariamente por cidadãos. Exceções são, em casos raros, quando um terceiro país, que não é parte no conflito, é criado no exterior para auxiliar uma das partes no conflito. Em inglês, os voluntários [voluntários] são chamados de voluntários da mesma forma que os voluntários. No século 20, muitos soldados voluntários de todo o mundo participaram da Guerra Civil Espanhola, e muitos soldados voluntários também se reuniram na guerra civil do Afeganistão. Além disso, mais tarde foi revelado que o Flying Tigers Volunteer Air Corps durante a Guerra Sino-Japonesa era na verdade um despacho disfarçado dos militares dos EUA.

Coluna

PEÇAS

OPCIONAIS As peças opcionais têm pouca variação nos tipos de série. Você pode obter a habilidade de um ser humano. É "OP-INTENSIFY".

CATEGORIA AOP-E/CND

21000C Número de slots necessários 4
Aumente a capacidade do capacitor do gerador em 12.000. Uma parte essencial de qualquer AC.

CATEGORIA OP-L/BRK

30000 Número de slots necessários 1
Função de frenagem aprimorada. Útil se você quiser se mover e desviar de mísseis, pois seu movimento se torna mais rápido.

CATEGORIA 4 OP-SP/E++

45000C Slots Necessários 3
Ataque de Arma de Energia. Poder de ataque aumentado em 15%. Quanto maior o poder de ataque base, eficaz, então. E só depois de consultar a regra.

CATEGORIA OP-INTENSIFY

OC Número necessário de slots TODAS
Peças proibidas que podem ser trocadas por todos os slots para se tornar um "humano aprimorado". Permissão do oponente em uma partida para obter e usar.

CATEGORIA A. OP-TQ/ESE

45000C Número de slots necessários 3
Reduz o custo de EN em 25% ao ativar o Escudo de Energia. Dependendo da configuração da aeronave, é possível ativar o escudo a todo momento.

CATEGORIA D OP-S-SCR

24000C
Número de espaços necessários 2. Reduz o dano de projéteis em 15%. Não é exagero dizer que é essencial porque tem um grande efeito apesar do pequeno número de slots utilizados.

CATEGORIA OP-ECMP

19000C
Número de espaços 3. Cancela forçosamente o bloqueio do inimigo em intervalos regulares. Mísseis e esferas com um alto número de lançamentos contínuos. Eficaz contra canhões de bro.

CATEGORIA ACISL OP-L/TRN

41000C
Número de slots necessários 4
Aumenta a velocidade de giro em 15%. É fácil pegar o inimigo à sua vista em combate corpo a corpo e há um retorno proporcional ao slot que você usa.

CATEGORIA OP-E/RTE

45000C
Número de slots necessários 1
Aumenta a cadência de bro das armas de energia em 20%. Se este efeito for usado no slot 1, equipe. Vale a pena manter.

CATEGORIA OP-R/INIA

Slots Necessários 2
15% Alcance do Radar expansão. Não leva muitos slots, mas reconsidera suas escolhas de radar antes de equipar.

CATEGORIA OP-E/SCR

28000C
Número de espaços 1. Reduz o dano de projéteis de energia em 15%. Como usa 1 slot, pode-se dizer que é uma parte essencial como o OP-S-SCR.

CATEGORIA OP-L-AXL

26000C
Slots necessários 2. Tempo de travamento reduzido em 15%. Em particular, a eficiência de ataque dos mísseis é bastante aumentada, então equipe-os como um conjunto.

CATEGORIA AOP-E-LAI

38000C
Requer 3 slots
Alcance do escudo aumentado em 8%. slot usado. Embora a eficiência do aplicativo seja baixa, a eficiência do aplicativo é alta, então quer do que quer solidificar.

CATEGORIA OM OP-TQ/CE

45000C
Número de slots necessários 5. Reduz o custo EN de disparar armas de energia em 25%. Se usado em conjunto com OP-E/RTE, O efeito é enorme.

CATEGORIA OP-CLPU

28000C
Número de slots necessários 2
Desempenho de refrigeração 15% melhor. Em termos de números, o efeito é insignificante, mas AC do tipo tanque com desempenho de resfriamento inferior ao evangelho.

CATEGORIA AOP-S/STAB

23000C
Número necessário de slots 1. Reduz o recuo ao ser atingido e dificulta o recobrimento de dano contínuo. Para AC de luz menos estável, seguro válido.

CATEGORIA LFCS++

24000C
Requer 6 slots
Aumenta a mira em 20%. Tem muitos slots mas se você puder pagar, definitivamente quero equipá-lo.

CATEGORIA OP-E-LAP

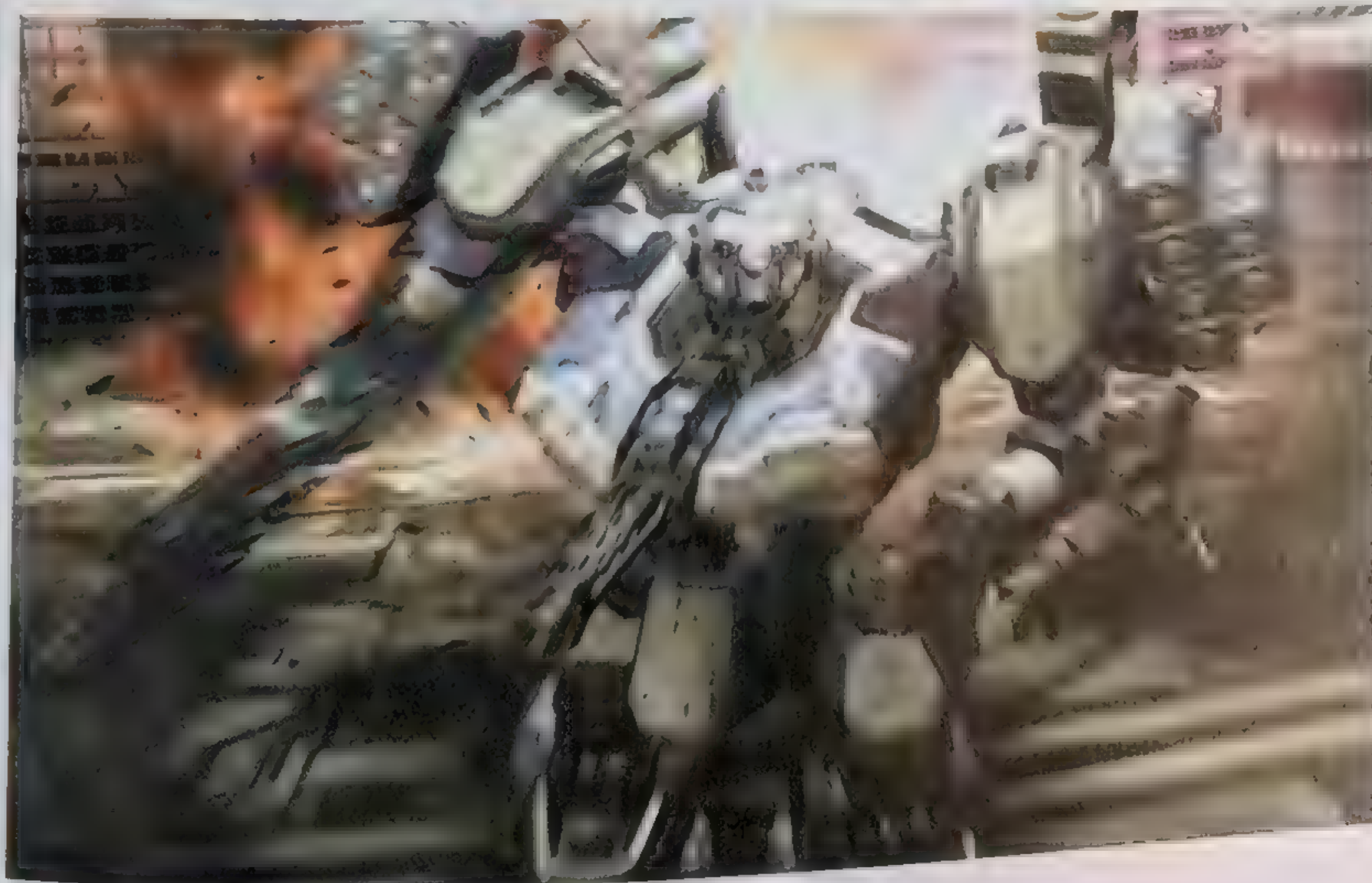
74000C Número de slots necessários 6. Razorblade. Aumente a potência em 15%. Concentre-se nas lâminas, pois há muitos slots para usar. Só a velocidade para jogar e jogar.

CATEGORIA OP-M/AW

10000C
Número de slots necessários 1. Miss no radar. Função de exibição adicionada. Admissa. Função de exibição desde o início. Radares com. Claro que não faz sentido.

CATEGORIA OP-EO-LAP

43000C
Número de slots necessários 3
Aumenta o ângulo de tiro EO em 50 graus. Se o alcance do ataque original for amplo, até os inimigos relativamente atrás podem ser atacados.



PESSOAL ENTREVISTA Graphic Team Elevando a resolução do mundo AC A força motriz chamada "Compromisso"

O destaque do AC, são as pernas e solas!?

Já que vocês estão encarregados dos gráficos, vocês dois também criam os modelos poligonais da aeronave?

Kojima: Modelagem e texturas são departamentos separados, mas basicamente é isso. O interessante, porém, é que no caso do AC, o trabalho é dividido para cada parte. As partes das pernas, em particular, têm muitos tipos e muitos mecanismos, como articulações, por isso são notavelmente complicadas. É por isso que Sato é forçado a isso (risos). Sato: Uma vez sonhei que estava sendo perseguido por uma perna com articulação invertida apenas com a metade inferior do meu corpo (risos). Todas as minhas pernas, esteja dormindo ou acordado. Eu estava bastante encurralado.

Kojima: Mas as pernas são tão importantes.

Sato: Afinal, a sensação de volume do joelho ao tornozelo.

É a parte onde mais saem as características de cada AC.

É a parte menos visível do jogo (risos). Até a sola dos pés,

Acho que ninguém vai ver.

Você fez até as solas dos sapatos? Kojima:

Na verdade, é surpreendentemente bem feito. Mas tive que pular alto e apontar a câmera para cima para ver.

Não vira um jogo (risos).

Sato: Ninguém pode ver, mas para nós,

Eu sou especial em fazer as peças que valem a pena. —Então, a garagem do The Last Raven é uma espécie de bebida. você disse que caiu?

Sato: AC também inclui auto-sombreamento (as sombras projetadas na própria aeronave pelos desníveis das partes que a compõem).

A partir da impressão plana, consegui torná-la muito mais

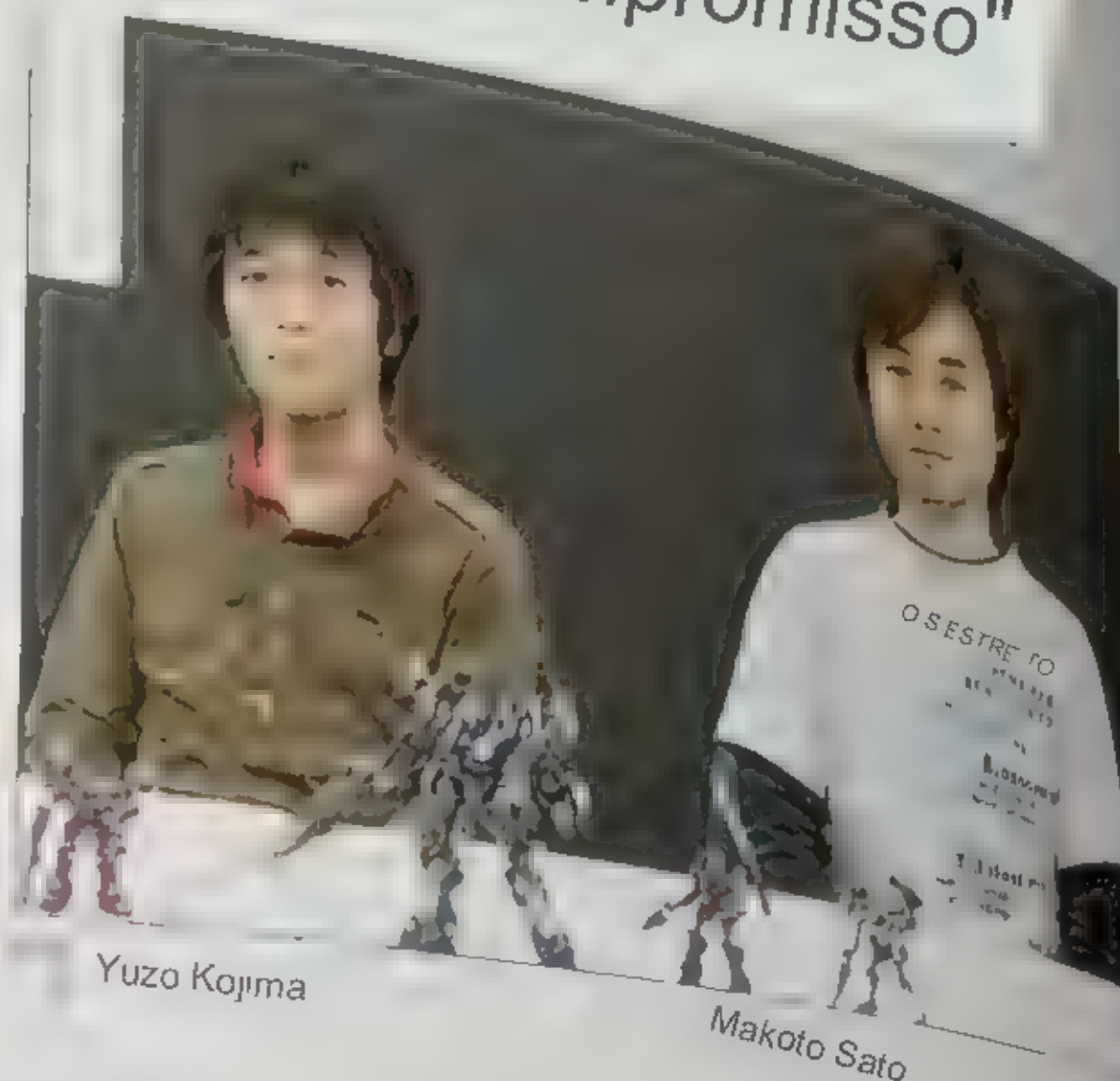
tridimensional

Kojima: Na verdade, foi por pouco. Se a câmera se aproximar

1m, o processamento não falhará? Mesmo ao mover o ponto de vista, se você pensar: "Quero mover a câmera um pouco mais perto", ela afundará na fuselagem do tanque.

Sato: O fato de a cor da luz mudar conforme o tempo também é uma novidade. Eu uso uma aeronave esbranquiçada para dar destaque (risos). Kojima: Também sou particular sobre a cena da surtida.

Principalmente quando se trata de andar de quatro, as pessoas têm imagens diferentes por algum motivo, e até mesmo o produtor e o diretor não concordam (risos). Acabei fazendo por hobby, mas pareceu ser bem recebido pelos usuários, então valeu a pena.



Yuzo Kojima

Makoto Sato

O mundo "real" desenhado pelos consoles da próxima geração

É verdade que os gráficos evoluíram a cada jogo Sato. Last Raven é mais focado na atmosfera do campo de batalha. Na cena em que Jack aparece no deserto, a nuvem de poeira é 1,2 vezes maior que a da nossa empresa (risos). Eu queria criar o sentimento de solidão de Jack, então tentei levá-lo ao limite da falha de processamento. Afinal, eu quero cuidar dessa parte. Kojima: Mesmo que o diretor diga: "Você tem outras coisas para fazer!?" (risos).

— Vai ser difícil depois que você passar para o console da próxima geração?

Kojima: Certamente, o número de coisas que podemos fazer aumentou, então a quantidade de trabalho feito é esmagadora. Por exemplo, quando se trata do rosto de AC, "A" câmera interna se move assim, então, por favor, recrie-a." Além do mais, você pode criar todos os detalhes que costumavam ser expressos em textura devido a restrições no número de polígonos. Sato: Naturalmente, temos que deixar a textura mais natural também.

Como é Kojima, está cada vez mais difícil, mas se o usuário quiser, não tem porque não fazer. Sato: Mesmo que seja uma peça com parâmetros fracos! Então, por favor, use-o de vez em quando.

Yuzo Kojima

"AC2", tornou-se "Nai". Participou de trabalhos posteriores como depurador, e depois de trabalhar como apoiador de mapa para a série "N Breaker". Last Raven" também trabalhou em uma garagem que fez os fãs chorarem.

Makoto Sato

Sato/Chefe de seção da seção 2D do departamento de desenvolvimento. Começando com Envolvimento em muitos trabalhos em série, e está totalmente envolvido desde "Nine Breaker" e Makoto "AC2" Como afirmado no texto, ele é uma força motriz encarregada de muitas "pernas" de AC

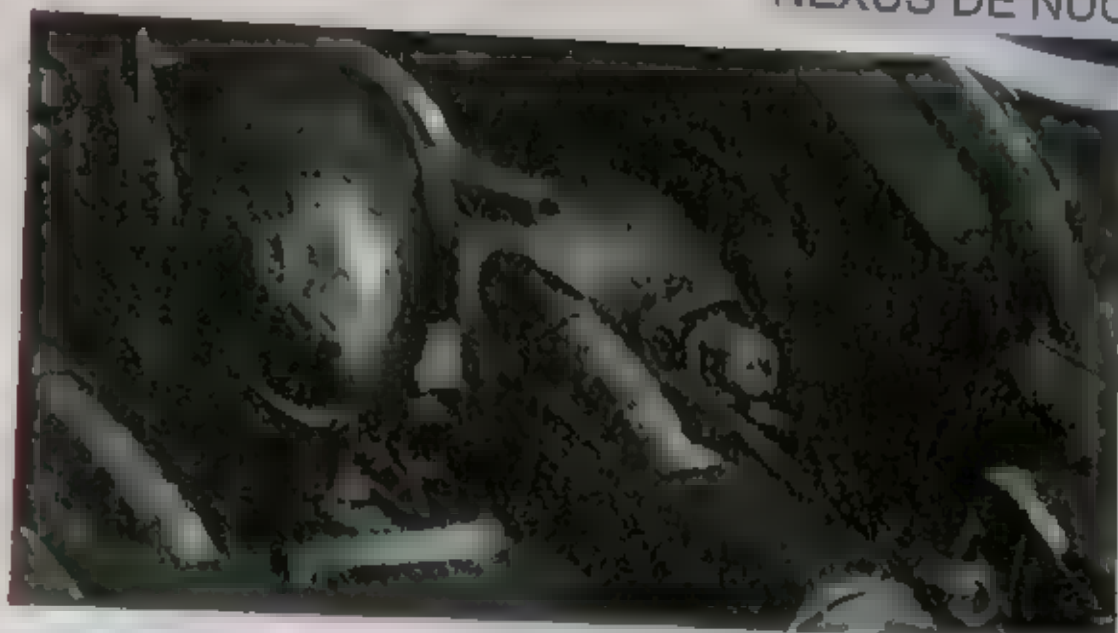
CHAPTER 04



NEXUS DE NÚCLEO

BLINDADO

NEXUS DE NÚCLEO BLINDADO



Software Armored Core
Nexus PlayStation 2 Lançado em
18 de março de 2004

3 800,00

PlayStation 2 a melhor versão para jogar em 5 de agosto de 2004

HISTÓRIA...

A descoberta de novos
recursos gera novos conflitos

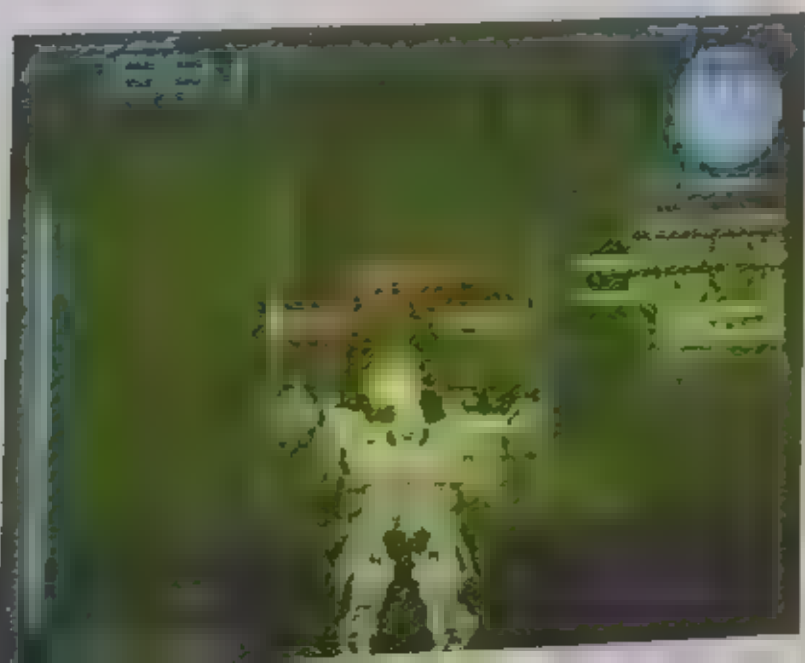
A última guerra entre as nações "Destruição" Como
resultado o "estado" entrou em colapso e depois
disso o mundo se transformou em uma sociedade
controlada por "empresas" com poderoso poder
militar. Justamente quando as pessoas se acostumaram
com o fato de que sempre havia uma batalha
entre as empresas por seus interesses surgiu um
novo tipo de conflito. Um "novo recurso" foi desenterrado
em terras administradas pela start-up Nabis.
Entre as empresas que de repente encontraram um
valor imensurável nas terras desertas às quais ninguém
nunca prestou atenção, algumas estão se
preparando silenciosamente para invadir os serviços

いた

NOVO SISTEMA

Uma cabeça com um escopo de visão noturna aparece

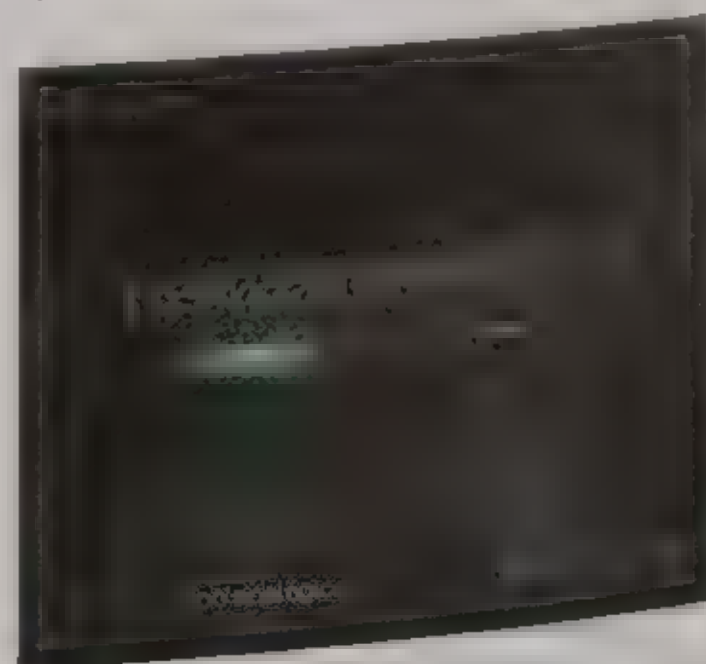
Os tipos e composição das peças são quase os mesmos da série "AC3",
mas as próprias peças têm funções sem precedentes. Esse é o
escopo de visão noturna adicionado na parte da cabeça. Nem todas as
partes da cabeça estão equipadas com ele, assim como os detectores
de armas biológicas que foram usados até agora, então você terá
que comprar uma parte da cabeça com esta função quando
precisar. Algumas missões desta vez também exigem esse recurso.



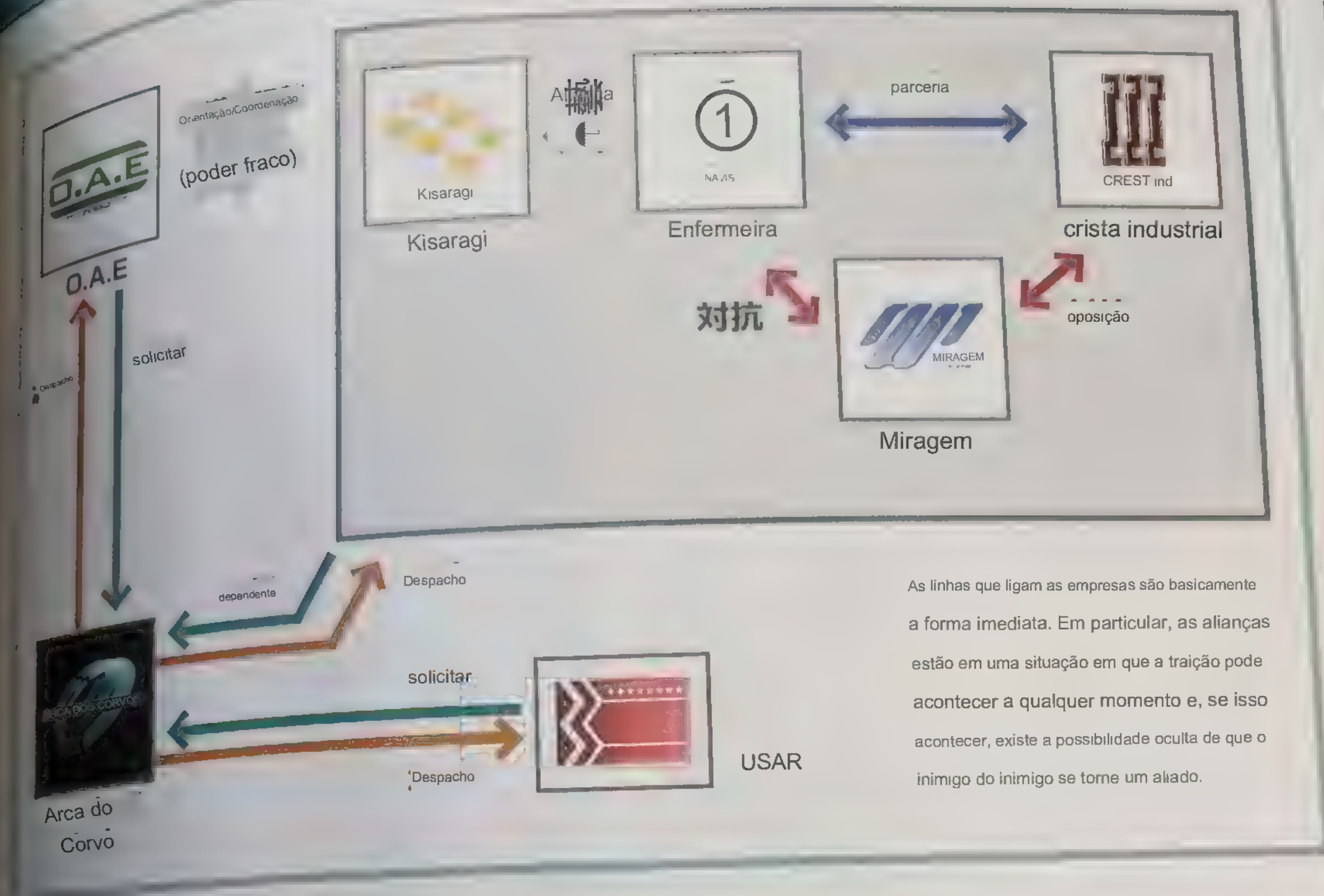
◆No escuro, atire do topo do prédio
com uma luneta de visão noturna.
É como um franco-atirador.

Novo método de operação adicionado

Não houve grandes alterações na composição das peças, mas em termos
de funcionamento, foi acrescentado um novo método de funcionamento
a partir deste "Nexus". Faz grande uso do stick analógico, que até
agora só era usado para ligar/desligar overboost e extensões. Agora
pode ser usado para mover e alternar pontos de vista. Obviamente, os
controles são os mesmos da série AC anterior, portanto, mesmo aqueles
que não podem alterá-los agora podem jogar sem problemas.



◆Defina o controlador primeiro
Você pode escolher quando jogar o jogo para
É como



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

Mirage MIRAGE

A empresa mais poderosa do mundo hoje. Em outras palavras, tem a forma mais próxima de governar o mundo hoje. Possuindo uma poderosa força militar, visa colocar todas as empresas sob controle total em todos os campos.

Crest Industrial CREST ind.

Atualmente a segunda maior empresa depois da Mirage. Embora se oponha ao No. 1 Mirage, não está abertamente em um confronto feroz. No entanto, para se ver no topo, ele tem muitos esquemas nos bastidores.

Kisaragi

Embora seja uma empresa de médio porte, tem uma reputação estabelecida por suas altas capacidades tecnológicas. No momento, planeja usar suas capacidades tecnológicas para formar uma aliança com a Navis, desenvolver novos recursos em conjunto e se tornar rapidamente a empresa número 1.

NAVIS

Embora seja uma empresa emergente e ainda de pequena escala, pretende usar os "novos recursos" escavados em seu território para desenvolver novas armas e conquistar o mercado militar. Para tanto, eles formaram uma aliança para usar a tecnologia avançada de Kisaragi.

USAR

Federação de Pequenas Empresas. A maioria deles é pequena em comparação com as grandes empresas, mas quando desenvolve uma tecnologia inovadora, às vezes conta com a ajuda de Raven para protegê-la.

Arca dos Corvos ARCA DOS CORVOS

Uma organização que controla Raven. Todas as solicitações à Raven são feitas por meio desta organização. Ele também fornece suporte, como compra e venda de peças AC para cada Raven.

2.A.E.

Organização para Administração de Empresas.

Foi estabelecido como um órgão de arbitragem entre empresas para manter a ordem social em nome do estado e do governo, mas tem voz fraca e falta de liderança.

MISSÕES

Em "Nexus", existem dois tipos de "Special Mission Disc", nova, e "Revolution Disc", onde você pode desfrutar da ação.

DISCO DE EVOLUÇÃO

PRIMEIRA MISSÃO

Ataque ao Mirage Survey Corps

serviço ::

Leste do Vale da Luga

Destrua os 4 MTs da Equipe de Pesquisa Mirage que invadiram o Território de Serviço. Este foi o pedido que recebi de Navis. Para AC, não há problema se o corpo do MT4 for o adversário. Como é natural, Raven cuida de tarefas que qualquer um poderia fazer. No entanto, isso desencadeou uma batalha feroz entre as empresas sobre "novos recursos"

Exercício de simulação de combate noturno

Raven's Arca M.

Centro de treinamento multuso

A falta de energia continua em Bay Road City, que provavelmente estará no centro do conflito depois que a usina de Corona foi atacada. Aproveitando esta escuridão, parece ser um treinamento noturno de batalha em antecipação aos pedidos tanto do lado atacante quanto do lado defensor. Parece que os Ravens também pretendem se familiarizar com as peças com o novo escopo de visão



noturna. Este objetivo em breve atingirá o alvo. A missão em si é um nível que pode ser superado sem problemas se você tiver uma luneta de visão noturna.

• Como o oponente é um corpo MT4 normal, é um exercício fácil se você conseguir garantir a visibilidade

Para Raven, esta é uma tarefa extremamente fácil e é o gatilho que acende a faísca latente.

Como ponto

de apoio para a contra-ofensiva O.A.E. do Túnel Luga, participarei de uma operação para esmagar o trem armado da empresa de serviços no Túnel Luga. Se esta missão for bem-sucedida, o O.A.E. será capaz de se reviver. Além disso, mesmo se você falhar nesta missão uma vez, você terá que tentar novamente. Caramba, o número de inimigos também diminuiu, facilitando a execução.



De um trem blindado equipado com um poderoso canhão de granadas. Não se afaste.

ÚLTIMA MISSÃO

Selando as armas deixadas pela velha geração... Essa é a missão final.

Bloqueando a ativação de armas de geração antiga -BRICKS-

Kisaragi

// Área do Núcleo / Instalação de Controle de

Armas de Geração Antiga Armas de geração antiga estão prestes a começar a se mover sem controle porque Navis, que estava pesquisando métodos de controle, foi destruído. Não pode ser deixado como está e, como última missão, Raven receberá ordens para destruí-lo se não conseguir impedir que comece. Para não sofrer danos, quero destruir o computador de controle e me preparar para inimigos desconhecidos, deixando o máximo de durabilidade possível.



Quanto mais o computador de controle for destruído, mais misteriosos serão os resultados.

DISCO DE REVOLUÇÃO

Pode-se

... Dawn Bridge Chrome:

dizer que a missão que era fácil no início do AC é montada com peças de última geração. Desafie-se com um AC fácil de usar. É uma missão perfeita para o oponente é um tanque modificado do tipo guindaste e um MT de uma verificação de truques Claro que você pode eliminá-lo, mas é uma missão que você pode apontar para uma limpeza perfeita sem danos.



↑ Dawn Bridge expressa em belos gráficos. Esta é a verdadeira emoção de um remake. Muito fácil de ver mesmo à noite

escolta de veículo de segurança

Wendy Agency: The 45-degree Junction

of the Circular Corridor Em "Project Phantasma", uma emocionante missão é entrar na batalha com o ferrão que apareceu no final da missão e saiu, e destruí-lo. Respeite a força da Vixen que controla o Stinger e enfrente-o com equipamentos adequados para interceptá-lo.

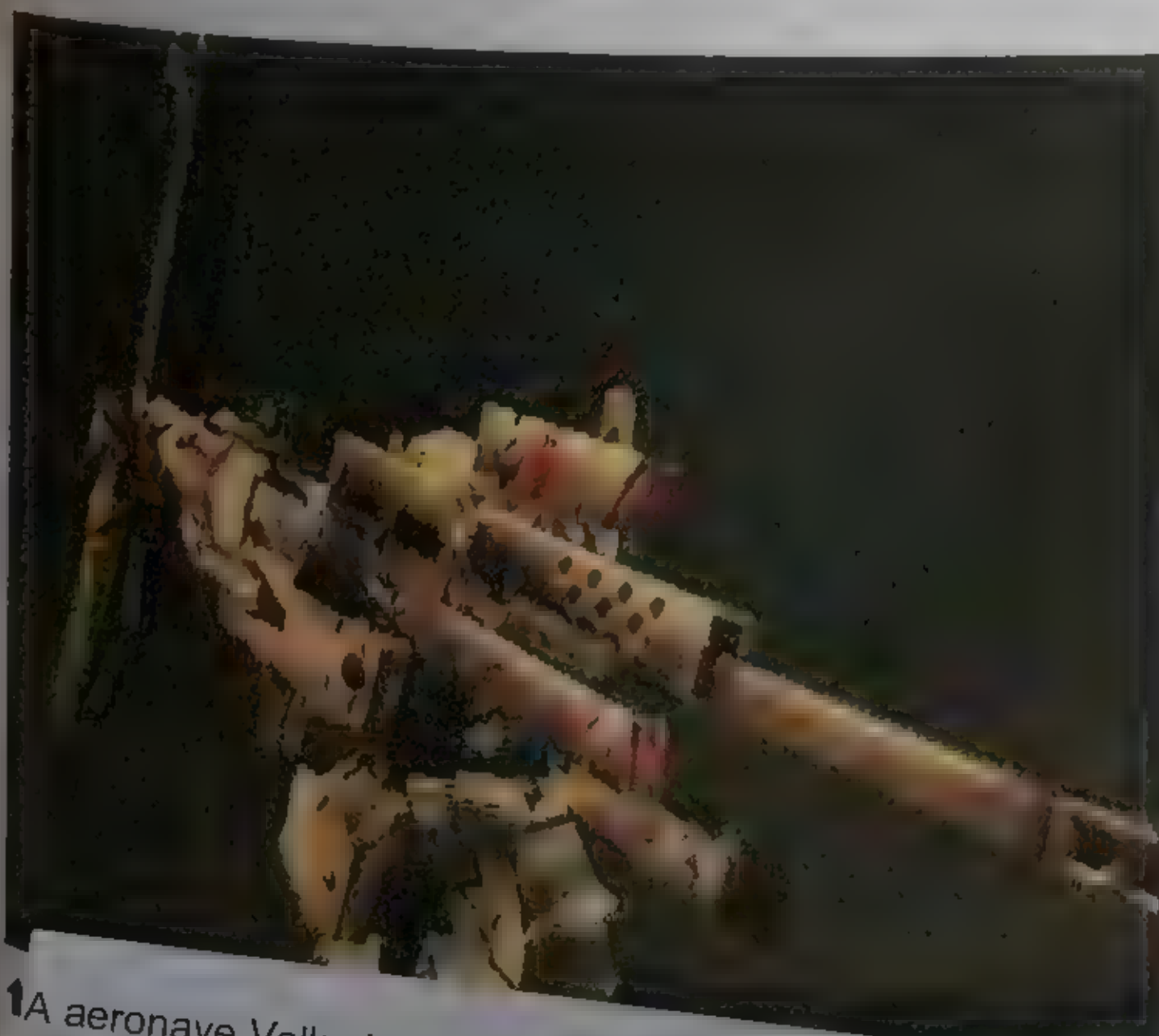


↑ "Não gosto de ser incomodado, Aquela famosa linha de Stinger, posso perguntar mais uma vez?"

Ataque do Sistema de

Segurança Chrome: Koziliera City Building.

Na primeira obra, trata-se de uma missão onde você poderá enfrentar AC Valkyria, que ficou em 2º lugar na antiga Zillier Cité Divil, que foi palco do "Eliminação dos Fugidos". Ele ataca empurrando sua alta mobilidade para a frente. Cuidado para não ser enganado pelos movimentos rápidos e errar os passos



↑ A aeronave Valkyria pilotada por Rossweisse, conhecida por sua beleza, é revivida com gráficos PS2.

Assalto ao Trem de Transporte -LADO INVERSO-

Solicitante desconhecido

// Rocha do Céu

No primeiro jogo, esta missão teve dificuldade em lidar com ataques selvagens. Ser capaz de desempenhar o papel do gato selvagem desta vez é a verdadeira emoção do Reverse Side. Mas isso não significa que não haverá gatos selvagens. Ele também aparece como aquele que ataca o trem



↑ Depois de destruir o trem com sucesso, um gato selvagem ataca ser. Está destinado a lutar no final?

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

Capítulo 3

NEXO DE NÚCLEO BLINDADO

capítulo 5

corvos

Às vezes como amigo, às vezes como inimigo...

ACs Ranker aparecendo em "Nexus". Vamos lembrar bem desse nome. Eles podem ser os últimos Ravens deixados para trás.

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

NEXO DE NÚCLEO BLINDADO

capítulo 5

CA

dupla face

NOME

Ginovy



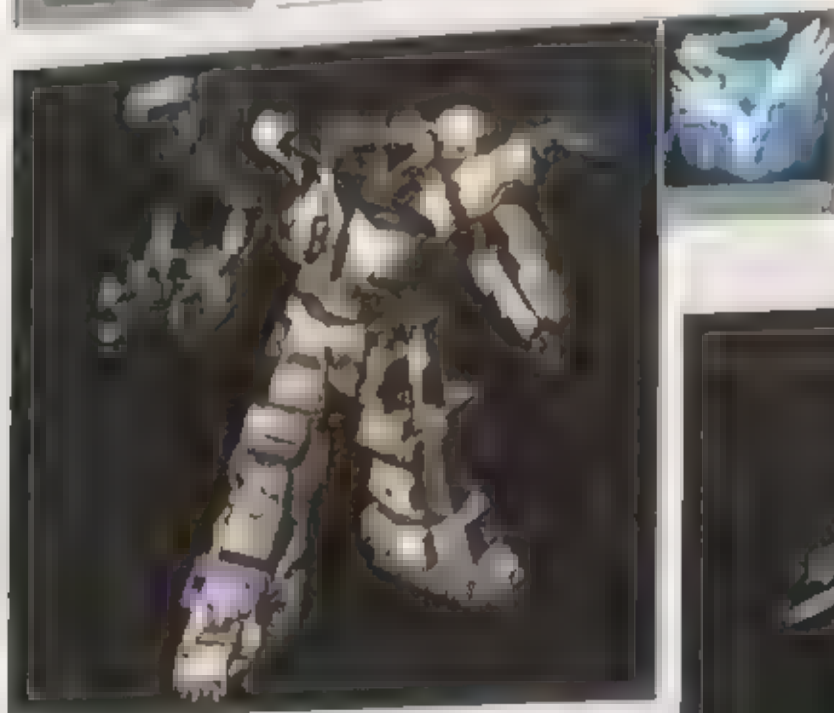
A razão pela qual pode reinar na posição superior é provavelmente porque tem uma configuração de carroçaria que pode lidar com qualquer situação. Claro, o fato de Ginovy de Raven ser um humano aprimorado também é um grande fator. Em termos de armamento, lâminas e lançadores de granadas são os pilares

AC

Raging Torrent/II/III

NAME

goldie gordon



O tipo de Raven que reconsidera a ideia de que uma vez que um erro é cometido, não é uma estratégia, mas uma forma de juntar peças. Uma política consistente de começar com um bipé pesado, depois pairar leve e, finalmente, um bipé de peso médio

Não consigo sentir que ele é um pesquisador, mas sei que ele é apaixonado por pesquisa. Provavelmente foi isso que o fez ficar até "The Last Raven". Preste atenção também nas mudanças na aeronave acima e nas mudanças no Raging Trent IV durante "Last Raven".

CA

olho de raposa

NOME

Jack O



Apesar de estar em quinto lugar no ranking, Raven desempenhou um papel importante na missão como expor a corrupção da Ravens Ark. A partir dessa época, ele pode ter mostrado Katan, que se tornará o líder de uma única força em "Last Raven". A aeronave é um tipo de batalha de tiro com um bipe pesado. Um grande míssil disparado do ombro e uma ameaça

CA

Ukongo wa pepo

NOME

Njamji



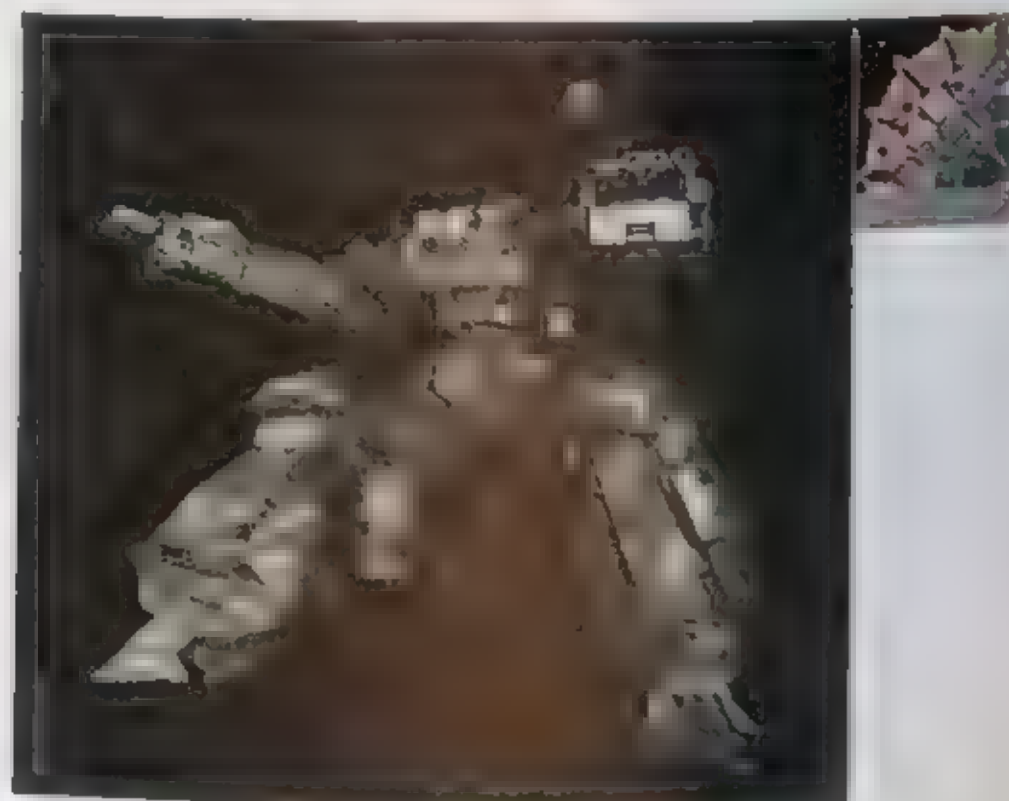
Embora ele tenha uma classificação bastante baixa em 32º lugar no ranking, ele é na verdade um dos "Último Corvo" restante. Foi nessa época que Jack O. teria uma estranha relação de amizade com ele?

CA

vida de bala

NAME

fogo de aro



Há outro Raven empunhando AC com o mesmo nome no ranking. Seu nome é Ping Fire. é o pai dele. O pai é derrotado no caminho, mas o filho Lim permanece até "Last Raven". Tanto o pai quanto o filho são humanos aprimorados, e eles são móveis sobre quatro patas e se apegam obstinadamente a um estilo de luta centrado no combate a curta distância

INIMIGOS

Mesmo que não seja um AC, existem alguns que não podem ser subestimados.

Um mecanismo de alto desempenho que pode ser confundido com isso está sendo desenvolvido. Aqueles que subestimam seus inimigos no campo de batalha certamente serão recompensados.

criatura mecânica

DESCONHECIDO



Algo que parece ter sido desenvolvido como arma por humanos da geração anterior. O que difere das armas biológicas é que elas crescem como seres vivos. A foto da esquerda ainda está na fase juvenil, mas diz-se que quando atingir o nível adulto, pode até ter o poder de superar o AC.

arma viva

AMIDA



Um novo tipo de arma desenvolvida secretamente por Kisaragi. O objetivo é demonstrar habilidades especiais reproduzindo mecanicamente

as funções e estruturas dos seres vivos. Como eles lançam ataques de autodestruição com alto calor, eles são oponentes bastante perigosos quando há muitos deles.

MT



Leviatã

Um gigantesco MT desenvolvido pela Nabis como um trunfo para sua própria força militar. Além do alto poder de fogo de seu canhão de laser e mísseis, ele ostentava uma durabilidade extremamente alta, mas foi destruído pelo ataque de Raven enquanto dormia no hangar de Narvis. E também mostrou que o destino da empresa de serviços havia se esgotado.



MT09-0WL

MT fabricado pela Mirage. Com alto desempenho de ECM e mobilidade, 5, é amplamente utilizado como principal arma da empresa, existindo também versões com diferentes armamentos.

Um MT de combate desenvolvido pela Crest principalmente para defesa de base. Rifles de longo alcance são poderosos o suficiente para serem usados contra AC.

CR-MT83RS



mecha

helicóptero de combate ZEKUH



Um helicóptero de combate desenvolvido por Kisaragi para missões de escolta. Com alta mobilidade, alto poder de fogo da arma e do canhão de foguetes. A arma é uma metralhadora

Novo Tanque Centauro



Um tanque de batalha principal desenvolvido pela Service Company com foco no combate anti-AC. Alta resistência e ataques com armas de foguete. Altamente

のバランスを

1 muitas vezes

classificado para alto desempenho.

guarda mecha água-viva



Uma arma automática fabricada para segurança de instalações. Os ataques de Barusu são moderados. Falta resistência, mas

É amplamente utilizado devido ao seu baixo preço.



Software Armored Core Nine Breaker
para PlayStation 2 Lançado em
28 de outubro de 2004

¥6 090

HISTÓRIA.....

Além do treinamento constante, um brilhante top ranker aguarda

Eu só quero ser forte Quero buscar o topo só pensando na luta. Para um artista marcial como Raven, este é o mundo de "Nine Breaker".

Não há missões solicitadas por empresas ou organizações, há apenas uma arena onde os Ravens lutam entre si. E em vez de missões, há um menu de treinamento para você se treinar. E quando você conseguir superar todas as suas fraquezas por meio de um treinamento diário constante, naturalmente terá o primeiro lugar no ranking da arena.

理

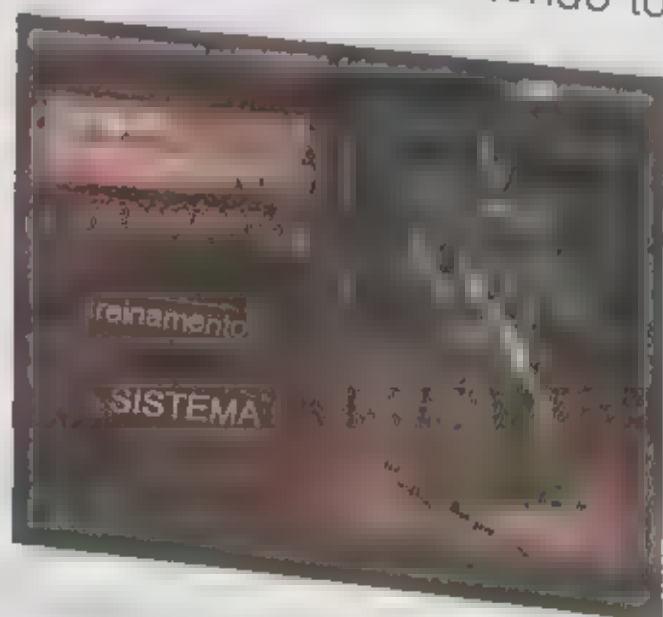
NOVO SISTEMA

Configuração de jogo de treinamento e arena apenas Sistema de

geração automática de Ranker A missão se foi, tornou-se treinamento. Esta é provavelmente a maior mudança. Nenhuma missão significa nenhuma ação de recompensa. Em outras palavras, o conceito de dinheiro acabou, e o ato de comprar e vender não é mais válido, então a loja desapareceu do cardápio. Nesse caso, o jogo começa com Raven tendo todas as partes normais desde

o início. Você vai pensar equipar com essas peças de acordo com o menu de e o adversário na arena.

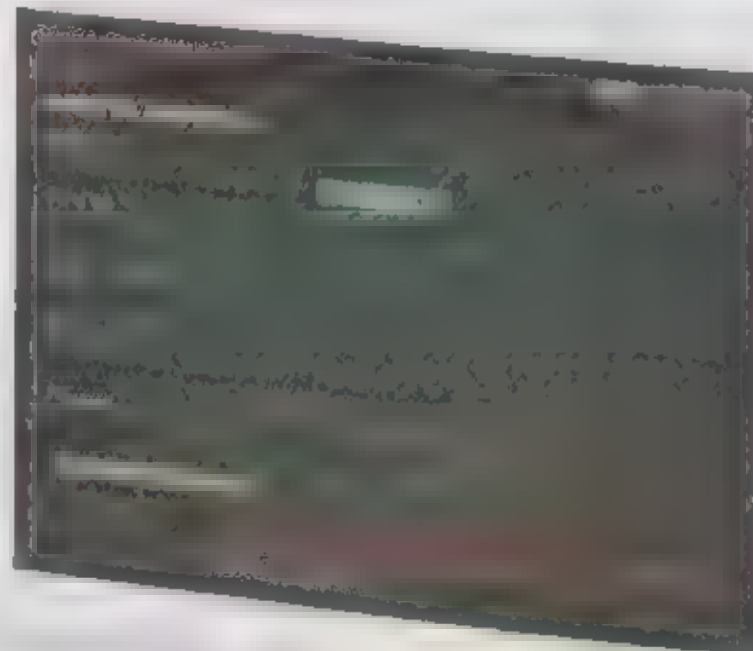
◆ Como não há loja, o número de menus é muito simples com 4 itens. Mergulhe no treinamento e na arena



Existem batalhas gerais e batalhas oficiais nas batalhas de arena, e os adversários para lutar nas batalhas gerais adotam um sistema de geração automática em que o computador monta a aeronave que corresponde às condições do local. Como resultado, os jogadores sempre podem desfrutar de novas batalhas sem encontrar os mesmos oponentes, não importa quantas vezes eles lutem. Por outro lado, em jogos oficiais, as 30 primeiras classificações são fixas e os personagens são definidos corretamente. Você também pode estudar as

características de cada AC de ranker pensar em contramedidas adequadas a eles e elaborar sua estratégia enquanto enfrenta o desafio repetidamente.

← Eventualmente, você poderá definir várias condições, mas no início você só pode pesquisar por classe.



ATAQUE

Na seção de ataque, cinco itens são preparados, como precisão de tiro, ataque eficiente e treinamento do poder de julgamento para selecionar armas de acordo com o oponente também é um problema. Além disso, a seleção do FCS é importante em relação ao bloqueio.

HIT:MELEE-LEVEL3 Adiciona

ataques efetivos a vários inimigos.

Este "MELE" No nível 3,

uma barreira será colocada e o inimigo

poderá se mover verticalmente.

É preciso mirar no momento em

que o inimigo aparece ou no

momento em que ele pausa.



MOVER

Começando com a velocidade básica de movimento horizontal e vertical, há também um menu de treinamento para movimentos precisos, como pular em andames estreitos. Não se trata apenas de manobrar para se mover em alta velocidade, mas também de testar sua capacidade de criar uma configuração de fuselagem que torne menos provável o superaquecimento, mesmo quando você estiver usando muito impulso.

A seleção não apenas do gerador mas também do booster e do radiador é uma chave importante.

MOVIMENTO VERTICAL - NÍVEL 3

Existem muitos jogadores que não conseguem

fazer movimentos verticais muito

bem mesmo que sejam básicos. Aeronave

enquanto evita obstáculos no ar,

especialmente exigidos por volta deste nível 3

Eu gostaria de adquirir a operação de

controle firmemente neste treinamento



ESPECIAL Existem

dois tipos principais de treinamento aqui. Um é um evasor de mísseis. O outro é essa compreensão espacial precisa e aquisição de inimigos em situações em que o bloqueio e o radar estão desativados. Ambos são situações em que caíram em suas missões anteriores em AC. Neste momento, não apenas passe por isso, mas adquira-o como uma técnica sólida.

EVITAR

MÍSSEIS-NÍVEL 1

Embora várias peças sejam fornecidas, não há muitos casos em que elas não estão sendo usadas de maneira eficaz?



DEFESA (parcial)

Na divisão de defesa, também será testado o conhecimento de como escapar de ataques inimigos e, além da habilidade, também é preparado o treinamento para suprimir a febre. criança no caso de sobreviver por um determinado período de tempo, se você pode ou não construir uma aeronave apropriada, além de técnicas simples de operação. Por meio do treinamento, seria melhor se pudessemos montar uma aeronave com alta defesa mantendo a mobilidade.

NÍVEL DE DURABILIDADE 5

Treinando para sobreviver por um tempo especificado em um anel quadrado com duas torres flutuantes. No nível 5, os mísseis são adicionados ao método de ataque e é um treinamento difícil que você tem que continuar fugindo pelos 90 segundos mais longos durante o treinamento.

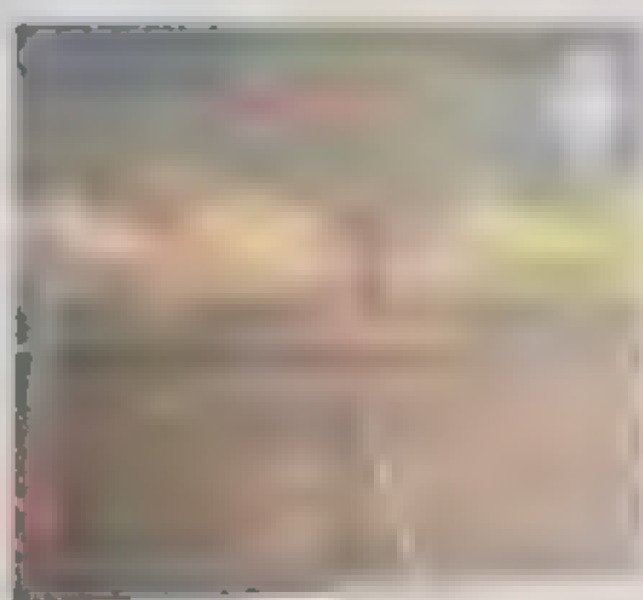


TECNICO

Capturando rapidamente um inimigo em movimento, movendo-se rapidamente atrás de um inimigo atacando com precisão com uma lâmina de perto e julgando com precisão e rapidez a sensação de distância do inimigo, é possível fazer pleno uso das técnicas básicas que desenvolveu para longe. É tudo uma questão de treinamento para adquirir técnicas mais práticas. treinando por aqui. Se você conseguir uma avaliação alta, suas notas na arena também irão melhorar.

HABILIDADE DE BLOQUEIO - NÍVEL 5

O treinamento de nível 5, onde você continua travando os inimigos, está treinando em situações que estão mais próximas das batalhas reais, onde as barreiras podem ser destruídas e os ACs inimigos lançam ataques. Você terá muitas oportunidades de fazer uso de suas experiências passadas.



GERAL

Abraçante é exatamente o acabamento total da tecnologia adquirida. É uma combinação de menus de treinamento anteriores. Pode parecer difícil, mas o importante é manter sempre a mente calma. Se você tem um domínio sólido de cada técnica, não há nada para entrar em pânico. Tudo o que você precisa fazer é lidar com a situação com calma e produzir os resultados do seu treinamento.

NÍVEL CORPO A CORPO

5 Inimigos reais, como artilharia e AC. Lute contra e treine todo o seu poder de combate. O campo de batalha é sempre o mesmo, independentemente do nível, e o oponente muda. E aquele famoso AC aparece no LEVEL5 final.



ARENA

Elites selecionadas competem com suas habilidades
Dizem que a arena é o hall
— da fama da luta, e essa é a
política do Nine Breaker.

CAPÍTULO 1

Treinar é só treinar. Como um Raven, meu dever é como um Ranker,
É sobre subir na hierarquia. Além do mais, "Nine Breaker" não é apenas um sistema de
classificação como a série anterior, onde você apenas vence os jogadores com classificação
mais alta. A menos que seu AP quando você vencer, ou quanto tempo você está lutando,

Com base nisso, os pontos da arena são calculados com base em um julgamento abrangente de como lutar. Este número
etc., esteja acima do valor estipulado, você não pode desafiar uma classe superior.



← ponto de arena
do jogador e do
A posição é Rankin
A tela é fácil de entender
exibido

Capítulo 2

CLASSIFICADORES

Um total de 30 rankers reinam nas três classes, A, B e C.
Aqui estão os Top 10 Rankers e outros Rankers únicos.

CAPÍTULO 3

CLASSIFICAÇÃO 01

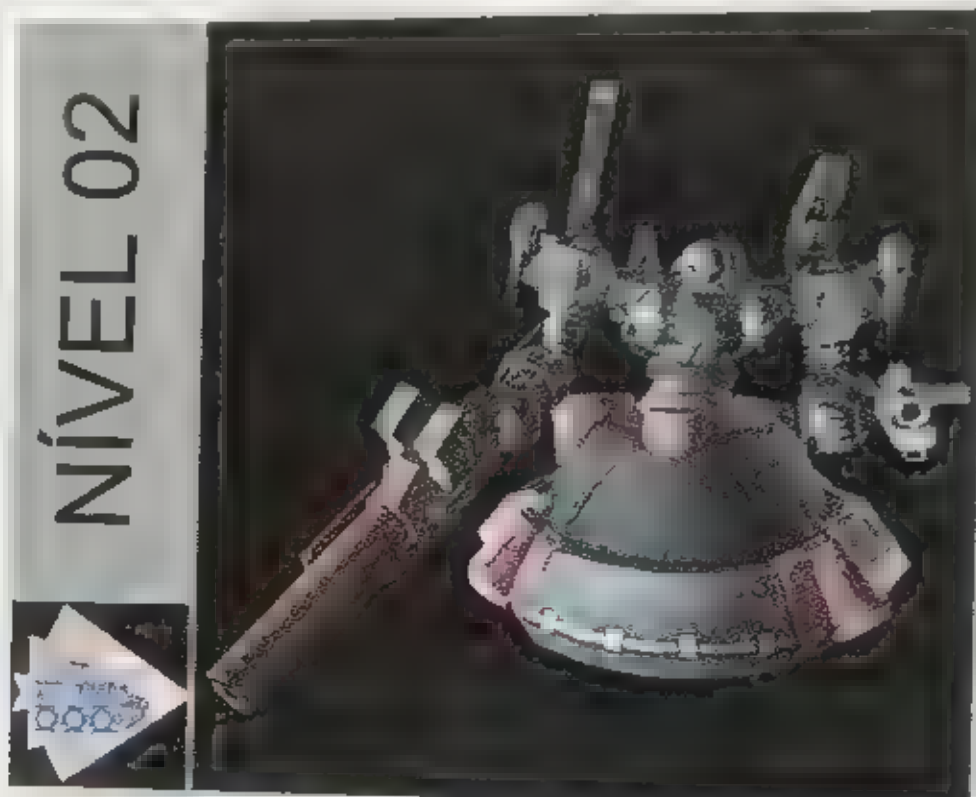


Proto Exos

NOME Itzam Na

O piloto é uma humana feminina aprimorada. Com a
aquisição de alvos de controle de máquina e capacidade de
evitar que oprime outros Ravens, ele opera uma máquina
com alta mobilidade e poder de fogo instantâneo.

NÍVEL 02



Golias

NOME Senhor da guerra

Equipado com armaduras fortes e armas
de alto poder de fogo, Raven prefere
o combate frontal. Com tal tática, estar
nesta posição é surpreendente.

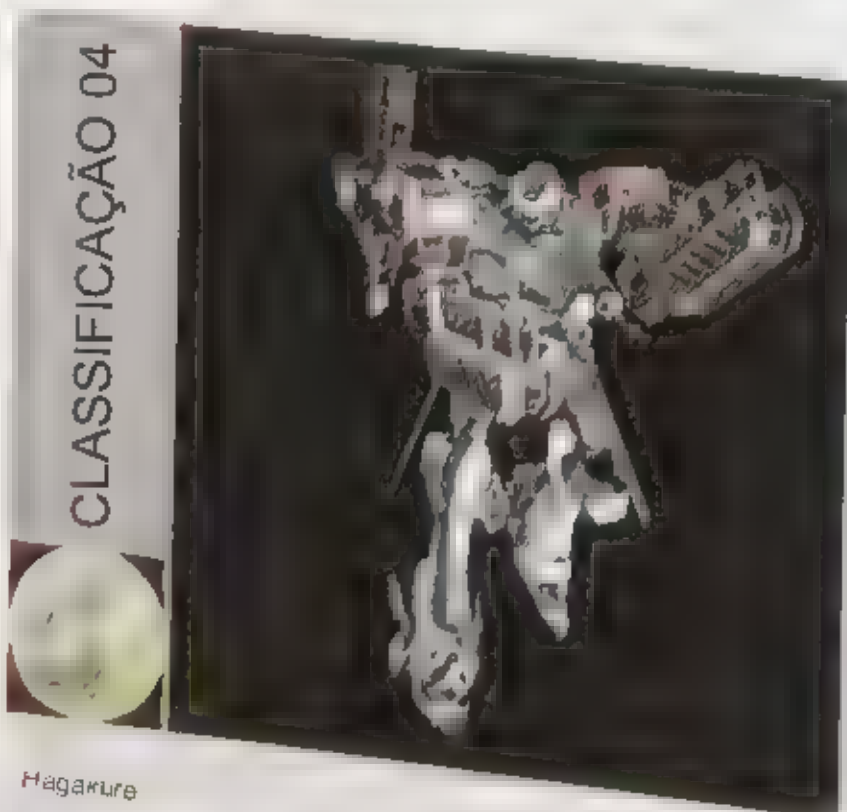
CLASSIFICAÇÃO 03



NOME Saisei

É especializado em atacar de cima
com um salto de impulso. A
chuva de balas é chamada de "Chuva
da Morte" e é temida.

CLASSIFICAÇÃO 04



Hagakure

NOME

Um Raven que derruba oponentes antes que eles
possam ter uma noção de distância com sua aeronave
de alta mobilidade. A maneira de lutar é o nome
Isso mesmo um verdadeiro ninja

CLASSIFICAÇÃO 05



Terpsícore

NOME Musa

Boost jump + ataque aéreo tipo corvo.
Equipado com mísseis, lasers e
espingardas, sua força é que ele pode
lutar de acordo com a distância.

CLASSIFICAÇÃO 06



Hakaioh

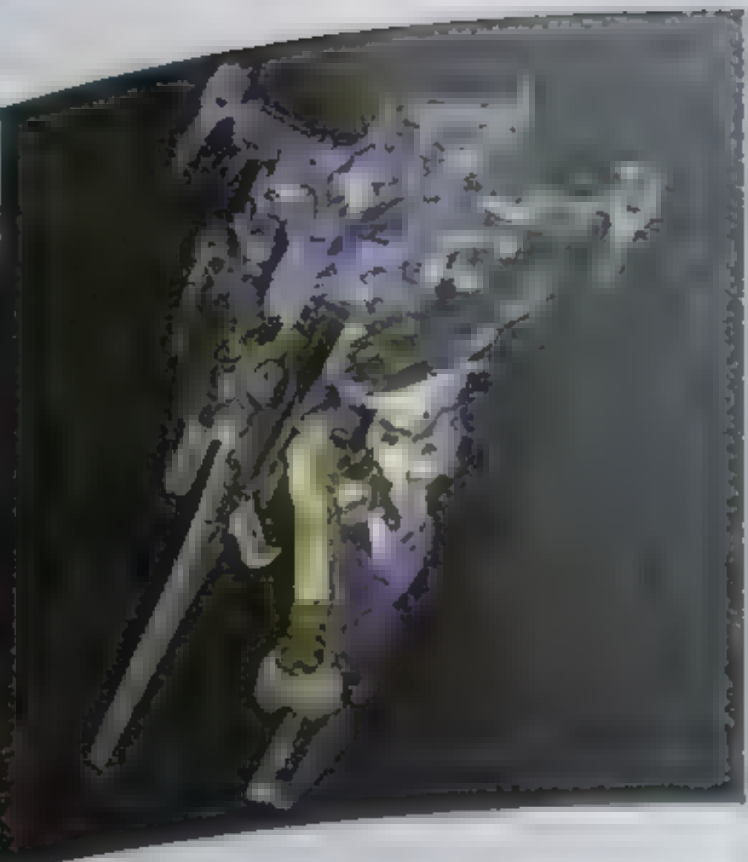
Raven tem uma política

Sobreviver até o fim é o mais forte
única de NOME Manjimaru. É finalizado em
uma configuração de carroceria com forte blindagem
e forte poder de fogo instantâneo

DE NOVE DISJUNTORES
NÚCLEO BLINDADO

capítulo 5

Posição 07



Iris

Lumiere

Raven é chamado de "Berserker" devido à sua personalidade feroz. Pode-se dizer que sua tática de disparar poderosas armas a laser de perto é realmente digna de seu nome.

CLASSIFICAÇÃO 08



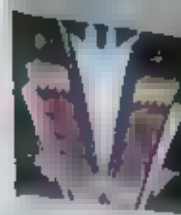
verneige

NOME

Ortlinde

Isso ocorre porque a aeronave padrão é baseada no conceito de ataques multifacetados. Com este equipamento que tem poucas funcionalidades, a pilotagem que chegou até aqui é motivo de orgulho

Posição 09



Schwarz Nagel

Starks

Um corvo que admira o topo Itzam Na. Seu estilo de luta é semelhante, mas eles criaram suas próprias táticas de perturbação baseadas em ECM e subiram para esta posição

Posição 10



canção de ninar M

NOME

Divã

A aeronave, composta apenas por partes do Crest, é forte contra balas reais. Embora prefira combates de curta distância, ele é equipado com um rifle de precisão e pode lutar à distância

posto 12



G Blaze

Senhor grande

Com poder de fogo esmagador, também pode ser usado a longas distâncias. No entanto, a desvantagem é a baixa contagem de munição. Se for levado a uma batalha de longo prazo, será difícil

Posição 21



Sol Nascente

NOME

míssil alfa

Equipado com uma bazuca e granada em uma aeronave fortemente blindada. Quando se trata de combate a curta distância, é quase impossível vencer. "Fique longe de e" é a palavra de ordem de Raven

posto 23



Spitfire

NOME Flyboy

O Raven se autodenomina um lutador com alta mobilidade e tremendo poder de fogo. No entanto, uma vez que sacrifica seu poder defensivo, ele falhará se você o acertar?

Posição 25



Cavalo de ferro

surto

Ao manter o poder ofensivo e defensivo, também mantém um certo grau de mobilidade, tornando-se uma unidade bem equilibrada. Tenha cuidado com armas de munição real de alta potência

NÍVEL 30



Lúpus

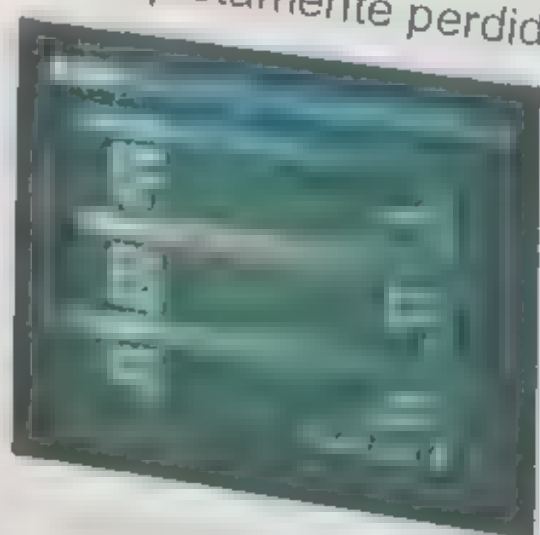
nebulosa

Uma máquina especializada em mobilidade e poder defensivo, é construída com a sobrevivência em mente em primeiro lugar. Compensa sua falta de precisão com o uso de metralhadoras



NOVO SISTEMA

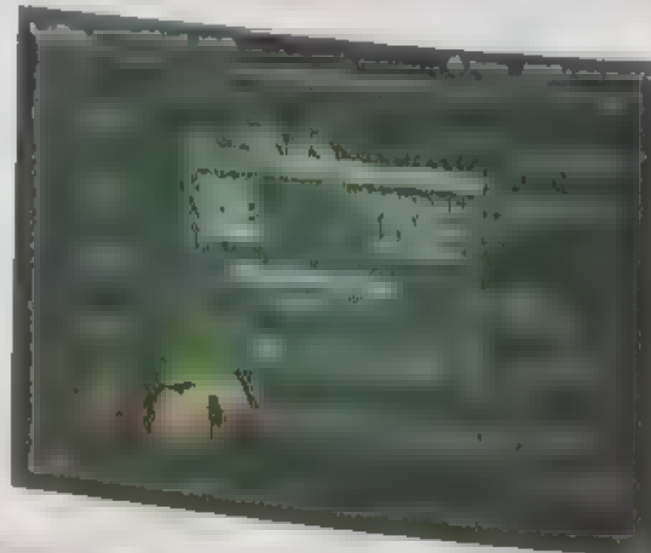
O conceito de destruição de peças é adicionado Battle Damage - Na série anterior, não importa o quão profundo o dano fosse, ele era visto como toda a fuselagem AC, e nos cálculos de balanceamento pós-missão, pesava apenas nos custos de reparo da fuselagem. Nada mais. No entanto, neste trabalho, um novo elemento de destruição de peças foi adicionado. Cada parte também tem sua própria durabilidade, e se essa durabilidade acabar durante a batalha, a parte será destruída e completamente perdida. Nesse caso, não será refletido no custo do reparo após a missão e você terá que comprar um novo. Você não deveria



◀ No caso de destruição do braço direito, o valor dessa parte não é considerado nas regras de reparo e despesas, e o braço direito permanece perdido

Arena em VR Esta

história é sobre os últimos 22 Ravens (incluindo o personagem principal) Ataque e defesa em 24 horas. Naturalmente, não há como Raven ter tempo para participar da arena durante esse tempo, e a arena no mundo real não é realizada. Em primeiro lugar, a arena deste trabalho é configurada como uma "arena de realidade virtual" usando um computador. Tanto os oponentes quanto o campo de batalha são totalmente de realidade virtual. No entanto, a aeronave que aparece no mundo virtual também reflete a combinação que está realmente montada na garagem. Não há necessidade



de construir uma nova aeronave especificamente para a arena virtual.

◀ Se você ganhar mesmo no virtual, será recompensado. No entanto, desta vez você precisará pagar uma taxa de participação para participar

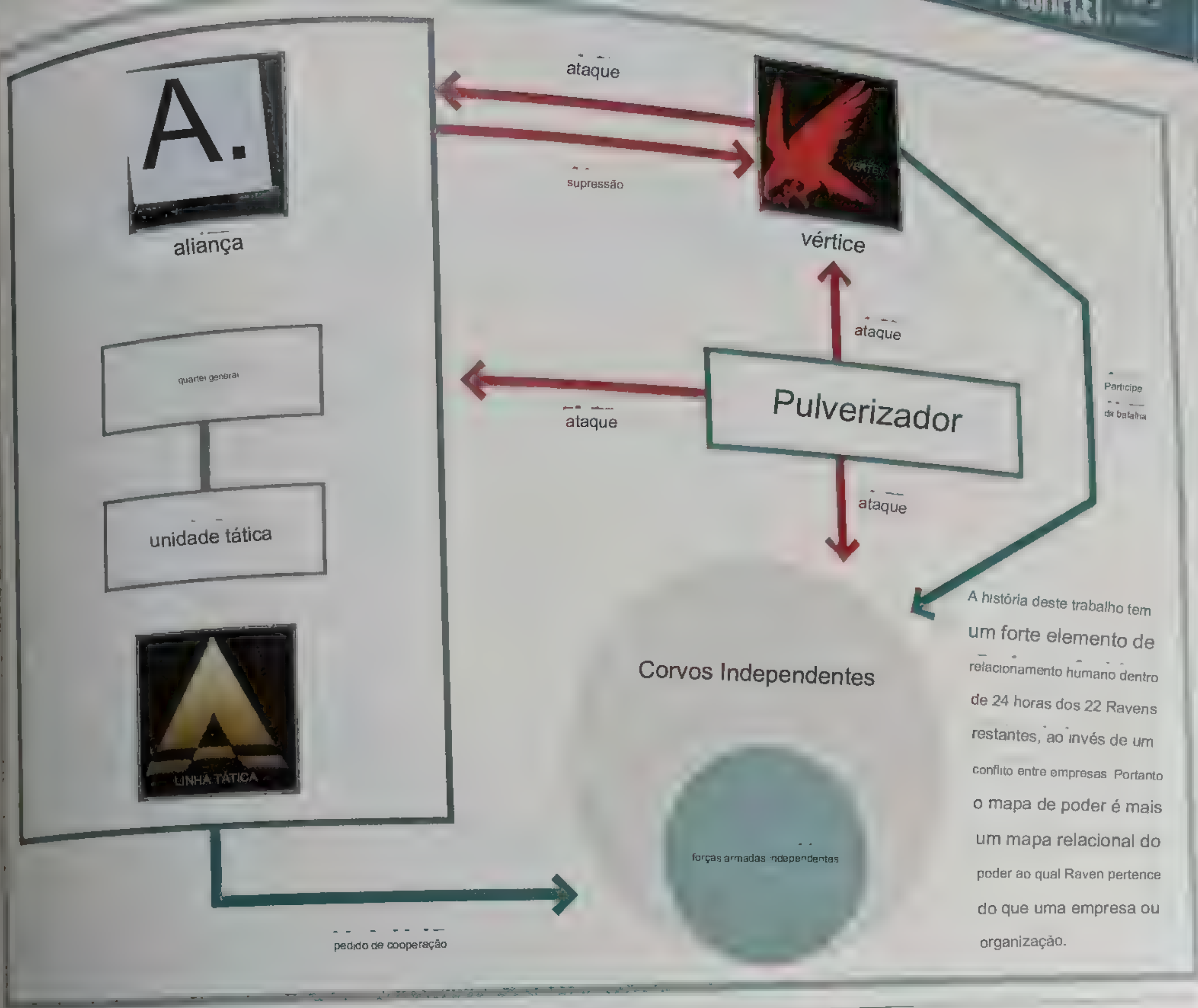


Software Armored Core Last Raven
para PlayStation 2 lançado em
5 de agosto de 2005
¥7.140

HISTÓRIA.....

A batalha final de Raven É apenas uma batalha pela sobrevivência

A empresa que levou o mundo à prosperidade após o Catadismo. No entanto, confrontos armados desencadeados pela descoberta de "novos recursos" e o surgimento de armas kamikaze não identificadas os enfraqueceram. Para evitar o colapso conjunto, as empresas formaram uma aliança, uma organização integrada, por meio de discussões. Com isso, pensava-se que o mundo finalmente se estabilizaria, mas seis meses depois, surgiu o grupo armado "Vertex", que defendia uma aliança de derrubada. Eles corajosamente declararam guerra ao lançar um ataque total à Aliança. Em resposta, a "Aliança" também declara suprimir o vértice. Faltando 24 horas para o anúncio, a batalha decisiva era iminente



CORPORAÇÕES E ORGANIZAÇÕES

aliança

ALIANÇA

Uma organização de controle da federação formada por discussões entre os altos executivos de empresas que estavam exaustos por conflitos sobre "novos recursos". Como resultado, embora existissem algumas áreas onde a agressividade da organização era perceptível, parecia que uma nova ordem nasceria entre essas empresas e que a paz seria trazida ao mundo. No entanto, seis meses após o estabelecimento desta organização, uma organização armada chamada Vertex de repente pediu uma ruptura com o status quo e anunciou um ataque. O lado da Aliança também se opôs e declarou supressão. Raven, que se junta à Vertex, foi severamente punida e pede

cooperação com a Aliança

Pulverizador

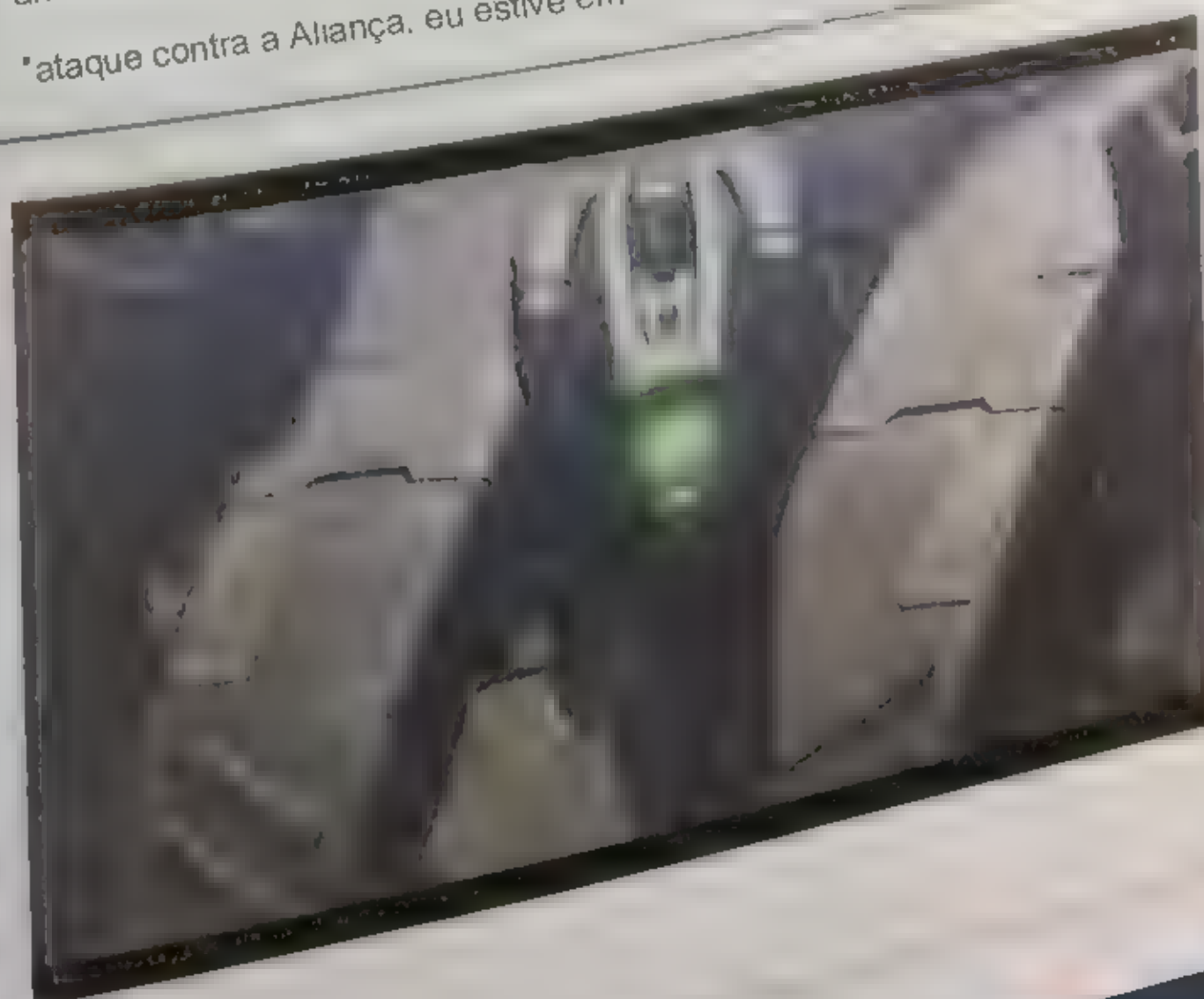
Pulverizador

e a Vertex, ela aparece repentinamente no campo de batalha e Uma misteriosa arma móvel. No meio da feroz batalha entre a Alliance espalha mais caos e destruição. Qual é exatamente o seu propósito? E eles pertencem a alguma organização? Vários tipos semelhantes corporativo. Também é dito ser algo relacionado a armas de geração foram confirmados e ainda não está claro se são novas armas do lado antiga, como o tipo bipé e o tipo quadrúpede, também no AC.

vértice

Um grupo

armado composto por Ravens que se opõem ao domínio da VERTEX Alliance, são poucos em número mas possuem excelente poder de combate. O líder é Jack O, um corvo que descobriu as injustiças da Arca do Corvo no passado. Ela era uma Raven extremamente talentosa, mas desapareceu por um tempo depois que a Aliança foi estabelecida. No entanto, desta vez, quando ele revelou repentinamente seu paradeiro em sua cidade natal, "Circ City", ele declarou guerra de frente, alegando "a criação de uma nova ordem por Raven" e predizendo corajosamente a hora do "ataque contra a Aliança. eu estive em



Em "Last Raven", a missão recebida e seu sucesso ou fracasso
MISSÕES tem 6 finais diferentes após 24 horas. circunstâncias mudam;
 Lá dentro, as decisões de um Raven decidem o destino do mundo.

PRIMEIRA MISSÃO

Três pedidos que saltam às 8 horas da manhã. Qual missão devo pegar?

8:00

Incursoão a base da linha de frente

vértice

base dianteira da fachada

Uma missão para atacar a base avançada de fachada da Aliança, que está em construção. Contanto que o limite de tempo de 3 minutos permitisse, a quantidade de recompensa mudaria dependendo dos resultados da atividade de sabotagem. O único mecanismo inimigo é um helicóptero de combate.



↑ Pessoas e tendas podem ser destruídas simplesmente pisando nelas. Se você destruir o helicóptero antes que as pessoas subam nele, o dano aumentará

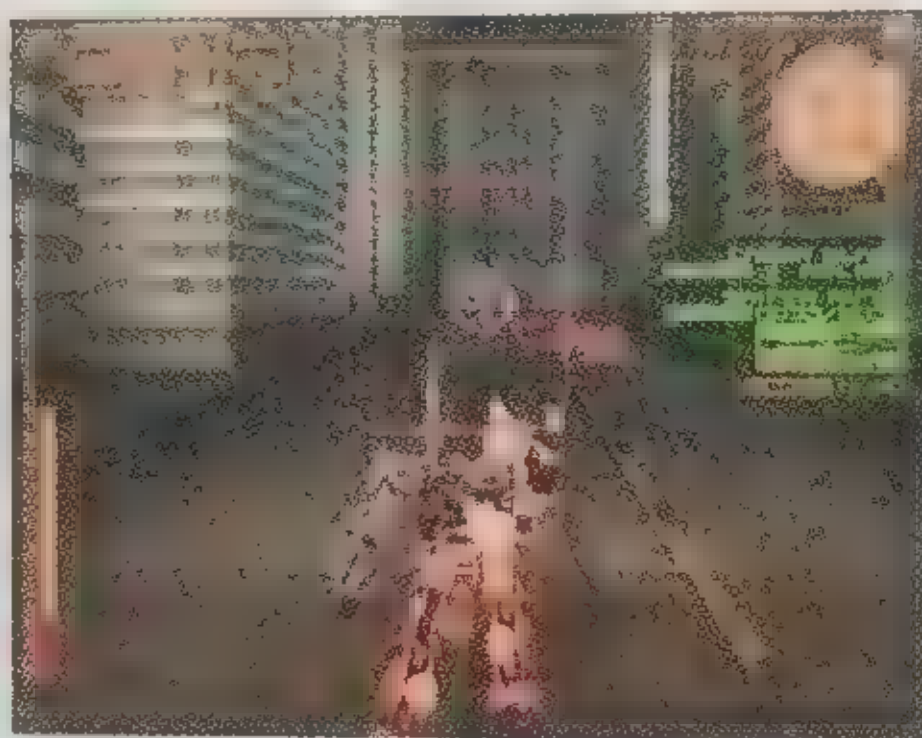
8:00

Exclusão de intruso de Zona Industrial

Área Industrial

Vertex® Old Nair

Antes do ataque em grande escala, elimine as forças de afiliação desconhecida que se infiltraram na antiga Zona Industrial Naia 1 em Sark City, a base da Vertex. É importante destruir os intrusos sem perder um único avião. Cuidado com os reforços de MT inimigos.



↑ Para atacar a unidade inimiga em retirada, o ataque alcançará o inimigo em fuga.

8:00

Reconhecimento forçado do Management Bureau

Sede da Alliance Dilgan

Distribution Management Bureau • •

Forçar uma ação de reconhecimento contra o escritório de controle de distribuição Dilgan ocupado pela Vertex. Na parte mais profunda da instalação, um AC Struckthunder controlado por Raven Raiun aguarda, mas é claro que isso também deve ser derrotado



↑ Uma batalha entre Ravens. A batalha será bem difícil.

10:00

Elimine a guarnição da ponte de ferro

■ Evangel Ga

//

Tunnel A pedido

de Evangel, o líder da unidade tática da Alliance, elimine a guarnição do Luga Tunnel que consiste em dois tipos de MTs, CR-MT83RS e MT08H-OSTRICH. Como o objetivo é garantir uma rota de transporte, queremos deixar a instalação o maior tempo possível, então tome cuidado e destrua o inimigo. A base é ruim, então tome cuidado para não cair da ponte de ferro semi-destruída. A arma principal do Enemy MT é um rifle, mas tome cuidado, pois o CR-



MT83RS está equipado com um rifle de precisão. Se você pode diferenciá-los à distância, gostaria de dar prioridade para destruí-los

• Derrote os inimigos um a um usando armas de longo alcance

12:00

Repelir inimigo AC

Forças Armadas Independentes®

• • • • //

AC garagem/área R11

AC recebe um pedido de ajuda de um grupo armado independente sob ataque. No entanto, quando o recebi, era uma armadilha para prender Raven. Quando você for ao local solicitado, Ravens Pen. Aparentemente, o prêmio em dinheiro colocado em Raven parece ser o objetivo. Aqui, South Nail e Bullet Life controlados por Rimfire serão uma série de batalhas com dois ACs,



ambos baseados em ataques de munição real. Você terá que estar preparado para uma batalha bastante difícil. Spen

♦ Ao mesmo tempo que chega ao local, o cliente declara guerra.

Força Tática da Aliança II

Dilgan Distribution Management

Bureau O Distribution Management Bureau, que acaba de ser recapturado à gestão frouxa de um importante ponto diretamente ligado a Sark City, lar do pela Unidade Tática da Aliança, foi ocupado por um grupo armado devido principal inimigo Vertex. Devido à localização, deve ser recapturado imediatamente, tropas. Eu vim para Raven para um pedido porque eu não tinha um. Danos às mas as forças inimigas devem ser aniquiladas minimizando o número de instalações. As forças inimigas consistem em três tipos: CR-MT85M,

MT08H-OSTRICH e MT11-

6915 MTs. Cada um deles tem diferentes tipos de ataque, mas não são adversários difíceis.

Atacar soldados humanos não são alvos de aniquilação, mas podem ser derrotados pisoleando-os

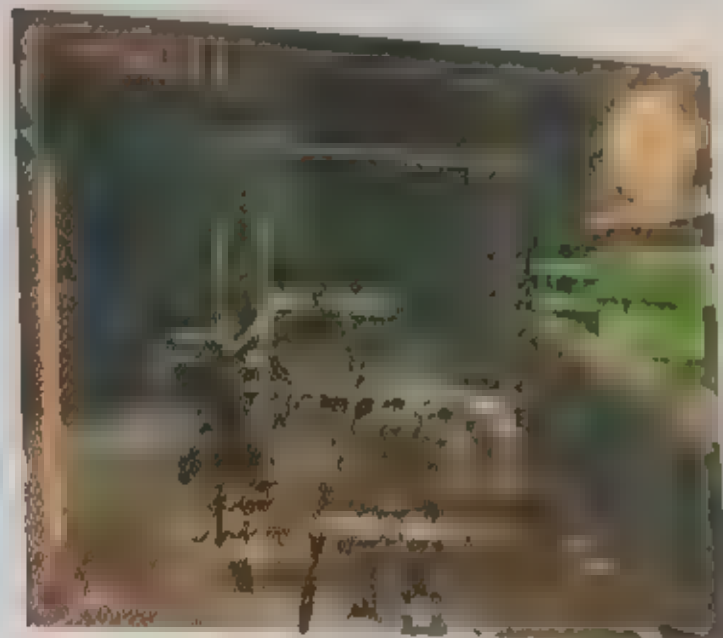


Força Tática da Aliança / Antigo Distrito Industrial de Nair...

Batedores da Força Tática da Aliança se infiltraram no antigo distrito de Nyr, em Vertex, e obtiveram informações importantes. Como esse membro está escondido após roubar um MT inimigo, a missão é entrar na mesma área, eliminar a força de defesa e garantir a segurança da rota de fuga do MT em que o batedor está a bordo. É limpo quando o MT escapa da área de operação ou destrói todos os inimigos presentes. O adversário é apenas 3 tipos de MT, CR-MT85B, CR-MT77RO, CR-MTB3RS.

Não é um adversário a perder se você lutar direto. É uma missão fácil se você prestar atenção apenas em atacar MTs aliados.

➡ Ao correr lado a lado com o alvo de escolha MT se o inimigo aparecer, será um ataque preventivo.



ÚLTIMA MISSÃO

Levar a Aliança à vitória trará estabilidade ao mundo?

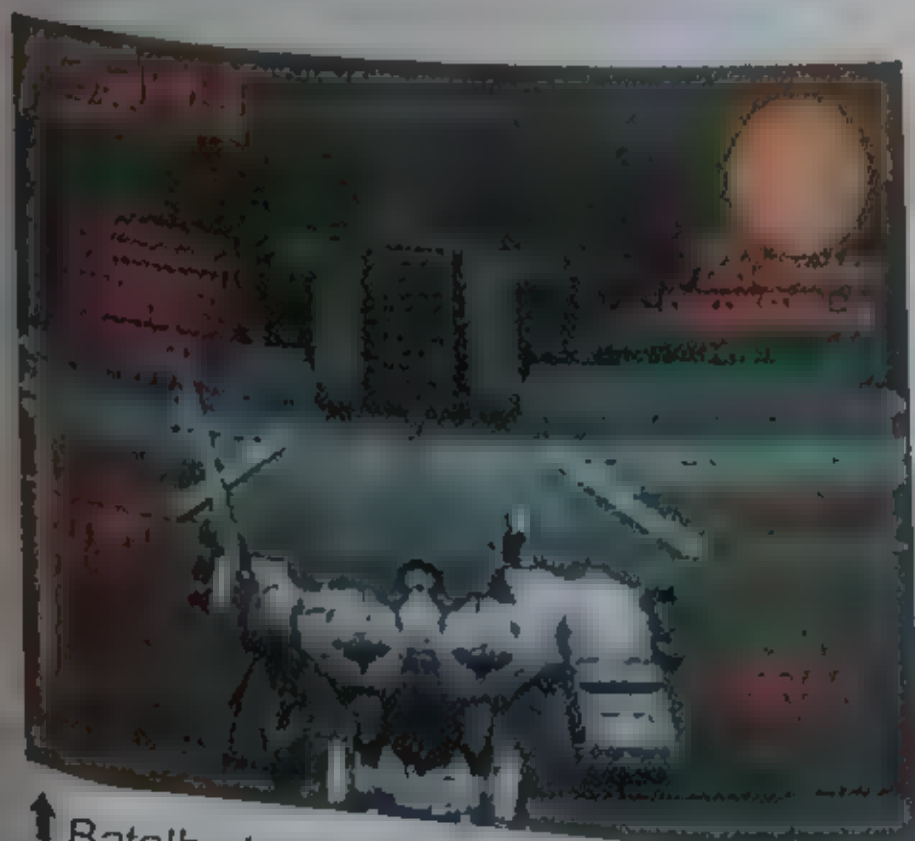
Derrote Jack O

Evangel Sark

City Underground

Encontrei o paradeiro de Jack.

Diz-se que está escondido no porão de Sark City, sua base. O pedido é destruir seu AC Phoxeye. Raven foi incumbido da tarefa de pôr fim à batalha pela sobrevivência da Alliance e da Vertex. Para uma batalha individual, examine cuidadosamente a composição AC aqui



↑ Batalha individual com Foxeye. É como um confronto em uma arena.

Força Tática da Aliança Sark
City Underground

As forças táticas da Aliança garantem o acesso ao subsolo em meio à feroz resistência da Vertex. Deve haver um trunfo que o inimigo desejará proteger tão ferozmente que resistirá. Confirmar esse é o pedido final para Raven. Então, em meio aos intensos ataques inimigos, uma voz familiar chega aos seus ouvidos...



• Uma arma de ataque especial ataca como uma tempestade contra Raven que entrou no reconhecimento

Derrote o Pulverizador

Sinal de Internet da Força

Tática da Aliança:

Esta missão é uma continuação da missão de reconhecimento subterrâneo. Depois de escapar por um certo período de tempo da arma de ataque especial escondida e escapar para dentro quando o portão se abrir, será a batalha final com o Balvarizer. Desvie de poderosos ataques de balas de energia e derrote o último inimigo a qualquer custo.



↑ Pulverizer ataca indiscriminadamente. Ficar claro por quê?

14:00

Pedido de batalha

Base Avançada da Fachada Zinaida

Raven Zinaida, que controla o AC Fascinator, se oferece para lutar puramente. Em resposta a isso, quando você for para a base da linha de frente da fachada, o confronto fluirá com a intrusão dos militantes que têm rancor contra Zinaida. Em vez disso, será uma batalha com AC Stratus controlado por Raven e Phantom, que vieram como reforços para as forças armadas inimigas. Stratus é um AC especializado em

poder de fogo real e possui uma defesa sólida, mas é inferior em mobilidade.

Comparado com o fascinator, seria um oponente fácil de lutar.

◆Desde o início, você deve pensar nisso como uma missão para lutar contra Stratus



22:00

alívio para forças independentes

Forças Armadas Independentes 2

// mina de bordes //

Pedidos de socorro chegaram de grupos armados independentes que foram declarados atacados pela Aliança. O motivo é que ele traiu a Aliança e está escondendo o Evangelho desaparecido, mas é uma acusação completa, e fica claro que o objetivo é eliminar Raven, que não está sob seu controle. Não deixe ir. O oponente é uma combinação de dois tipos, MT10-BAT

e Guard Mecha Jellyfish, Eles não são difíceis, mas estão espalhados, então você precisa se mover amplamente.

◆Os objetos a serem protegidos estão espalhados e você terá que se mover em um intervalo bastante amplo



ÚLTIMA MISSÃO

Qual é o resultado de manter a postura independente como Raven?

5:00

destruição de sinal de internet

Jack 10 Sark

.....//.....

City Underground

A operação para destruir o Internetsign e o Pulverizer é finalmente realizada. Com Zinaida, um derrotará o Internesine e o outro o Balvarizer. Em primeiro lugar, será um confronto com o Pulverizer do tipo float.



↑ O primeiro oponente é o tipo float de Pulverizer

Derrote o Pulverizador

sinal de internet jack

Esta é uma missão contínua desde a destruição do Internesine à esquerda, os retoques finais da destruição do Pulverizer e a batalha com o Flying Type. Por fim, esta será a batalha final pelo futuro da humanidade. Eu não posso perder, não importa o quê.



↑ Danos restantes da missão anterior.

5:00

[Jack Sark City: Underground

O pedido final de Jack 0 ao protagonista sobrevivente, Lastraven é destruir o Internetein e o Pulverizer. Corra na direção oposta pelo tubo de escape onde a arma de ataque especial é descarregada e corra para a parte central.



Contanto que o original não seja contado as armas e ataque especial são lançados intencionalmente

Derrote Zinaida

Jack:.....//:

◆Internezaine

Esta também é uma missão contínua da missão à esquerda. Raven consegue destruir o sinal de internet. No entanto, quem fica em seu caminho no final é Zinaida, um corvo que busca o poder mais forte...

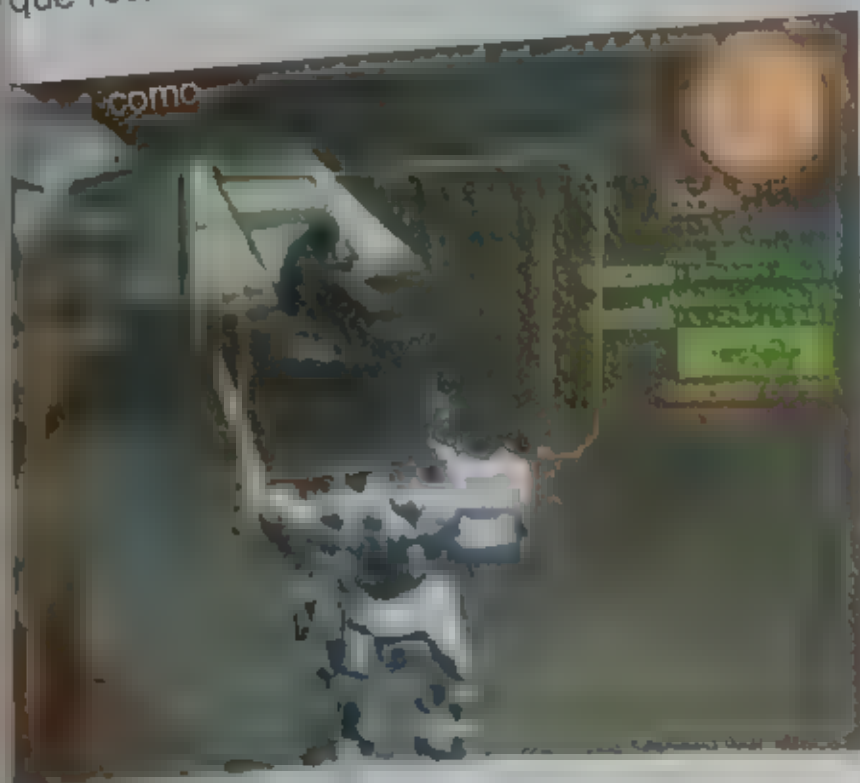


↑ Se eu ganhar dela, serei o mais forte Ravena, mas...

14:00

Antiga Sede do Comando Vertex Star:

Não sei se a Aliança é como o Quartel-General do Comando Tartras que era secretamente ativa em um local desejável para a Vertex. Parece certo que não administrado pela antiga empresa, mas recebi informações de que ela estava é nada. É por isso que me pediram para reunir informações e conduzir um ataque preventivo. O objetivo desta missão é eliminar todas as forças inimigas que resistem de qualquer maneira. As forças inimigas que não sejam MT10-BAT



138 são todas mecha, helicópteros de combate e veículos de combate blindados, limpam rapidamente.

Eu quero colocá-lo fora.

♦Existem dois geradores de ECM na cúpula, destrua-os primeiro

2:00

Jack O

Façade Forward Base

A base da Vertex, Sark City, está confirmada para avançar com um único AC. É uma missão interceptar isso na base da linha de frente da fachada na rota. ACs inimigos são Oráculos controlados por Raven e Evange, que lideram as unidades táticas da Aliança. Esta missão será uma batalha individual com o Oráculo. Você deve ter cuidado com os fortes ataques de munição real para derrotá-lo. No entanto se concentre em munição real, LOCKED também possui um ataque



em combate corpo a corpo. Por isso tem cuidado

♦Esta também é uma batalha individual com o AC Oracle, uma missão que parece uma arena

ÚLTIMA MISSÃO

Se Vertex vencer, Raven realmente tem um futuro ideal?

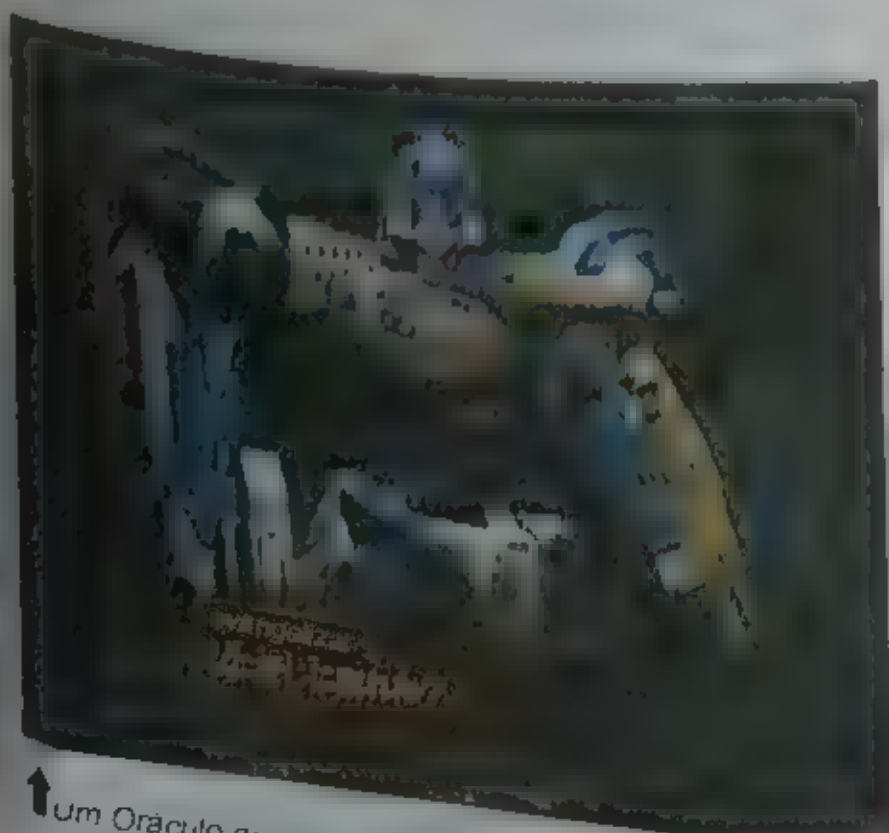
4:00

Missão AC não confirmada

vértice

Subterrâneo da cidade de Sark

O AC Oracle se infiltrou no porão de Sark City. Vertex acredita que Evangel o traiu e pede que ele o derrote. Em outras palavras, é uma missão que é uma batalha individual com o AC Oracle. Será esta a batalha final e se vencermos tudo estará acabado?



↑um Oráculo que ataca com poderosas armas de munição real. Como esperado, ele é um oponente formidável

destruição de sinal de internet

- Evangélico.

sinal de internet:

Esta também é uma missão contínua da missão à esquerda. Ele é encarregado da destruição da instalação pelo derrotado Evangel. Para fazer isso, você deve destruir 6 alimentadores de energia. Como você evita o poderoso ataque do Internetsign? Não é uma tarefa comum, mas se você completá-la com sucesso, estará a caminho do final.



↑Tirou meu fôlego.... Sinal de Internet de tamanho esmagador.

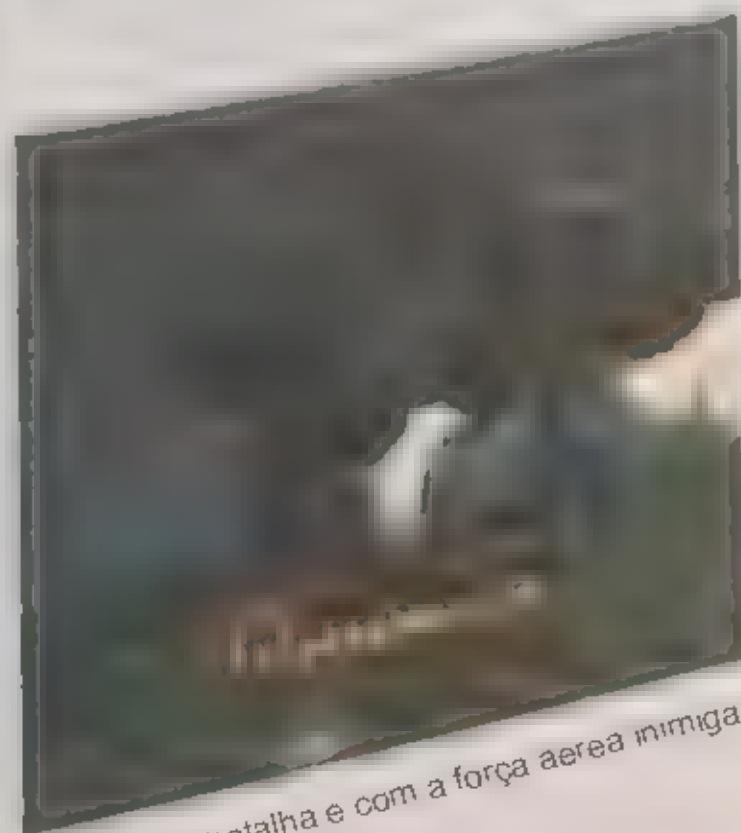
5:00

Redução da Força de Invasão Final

Planalto

Vértice Belza

A Aliança fez sua última resistência. Três MTs voadores gigantes Leviatã produzidos em massa foram despachados para o planalto de Belza junto com a aeronave Gas Hawk. Se você interceptar isso e aniquilar os três Leviatãs, a missão será concluída. Lá, Vertex vence.

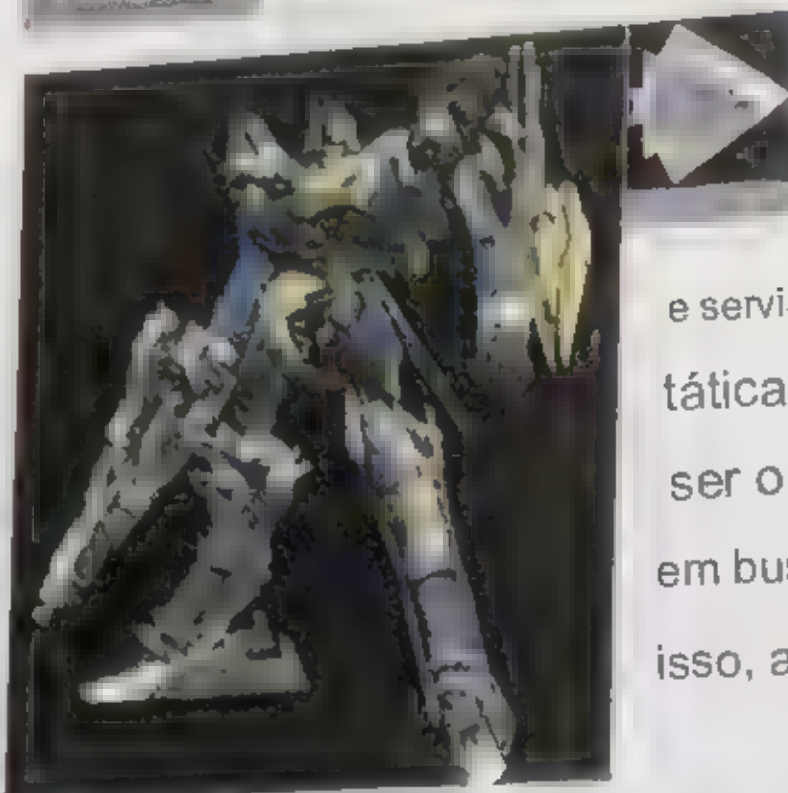


↑ A última batalha e com a força aérea inimiga. Será uma batalha

afiliação de aliança

AC Ôráculo

NOME do



Entre os Ravens do lado da Alliance, ele era a pessoa mais influente e servia como comandante da unidade tática. No entanto, acreditando ser o dominante, ele continua em busca do poder e, com isso, acaba traindo a Aliança.

AC Barrios Xanthos

Trott S. Spare



Como membro da Unidade Tática da Aliança, ele ocupa o cargo de Comandante Assistente. No entanto, seu nível como Ravena não é tão alto.

AC Raging Trent IVV

NOME

Goldie Gordon



Ai que se reorganizou do trabalho anterior. A máquina é finalmente "IV". Ele parece ter sido encarregado de muitas missões importantes para a Aliança, mas a avaliação de suas habilidades é medíocre.

AC Pinchbek

NOME

Moricador



Pertence à
Sede da Aliança
Originalmente um tático

eu pertencia ao exército
Comandante Evange

Devido à avaliação mais baixa do software, a sede assumiu.

AC HEAVENSRAY

JÄWSER



aliança
fé cega na justiça de
Um jovem
Raven que faz. inexperiente
Forma talentosa de luta.

AC Sundile Feather

diretor

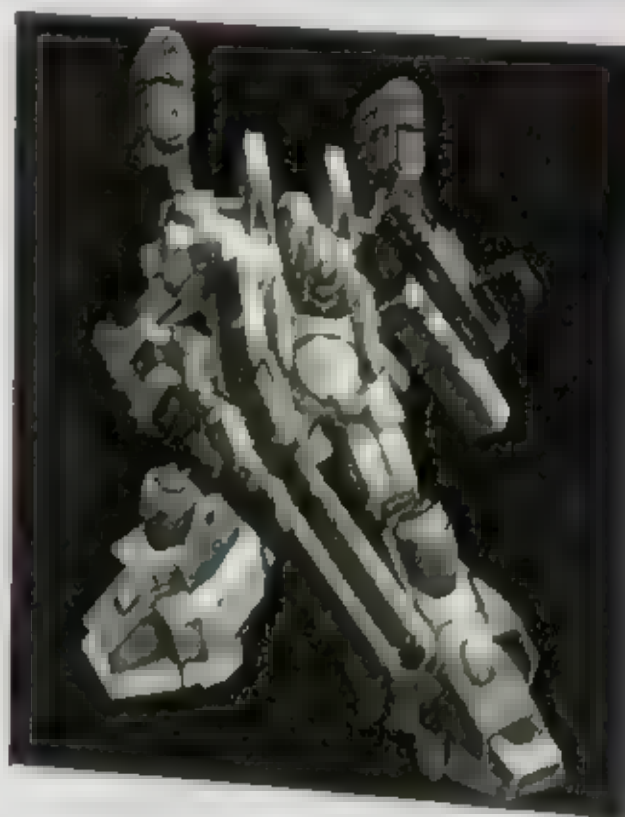


A única fêmea
Raven
pertencente à Aliança.
Você parece ter talento,
mas ainda falta força?

Pertence a Vertex

CA Foxeye

Jack 0



Uma pessoa talentosa que já esteve entre os 5 primeiros da arena. Um cansmático Raven que expôs a corrupção da organização Raven's Ark à qual ele pertence. É por isso que muitas pessoas vieram com eles quando começaram uma revolta, mas por algum motivo eles se afastaram um após o outro.

AC Ukongo Wa Pepo

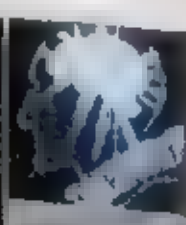
NJAMJI



alto em personalidade
Limpo e confiável
por Jack 0
Raven deveria ter sido grosso.
Segundo tempo, de alguma forma desertor
Se tornou

AC Struckthunder

Raiun



A habilidade de Raven
é uma das melhores
em Vertex. Dizem
que ele se comunicou secretamente com
o inimigo no caminho e foi expurgado
mas o mistério permanece

CA Pálhaço Coroa

Ω



Uma pessoa que gosta de
pura destruição e matança
Até. Sempre
pensando apenas em lutar,
é o que há de mais
perigoso em Vertex.

CA mirando falcão

Udairo



vértice
O Corvo
mais velho.
Ele tem a confiança
de Jack e é encarregado de
comandar a batalha.

forças armadas independentes

AC METIS

NOME Wotom



Liderar forças
armadas independentes

Uma mulher

que é Raven.

Costumo ficar na linha

de frente, mas é isso

com a capacidade de matar

Há um ponto de interrogação sobre se este
é o caso.

AC South Nail

NOME Sven L. Genubi



Sven L. Genubi



Deserto materialista
e conquistas e fama
reputação próspera

corvo mau. Para ser
elogiado, eu tenho
a habilidade

não sozinho

A razão pela qual ele lidera as forças armadas é provavelmente
por causa de sua fama.

AC Christchurch

NOME busker de água



Corvo independente

poder de luta

Ao montar um AC

Um tipo de planejador que cria
situações que são vantajosas para ele

Queda Súbita AC

NOME VOLA-VOLANT



Ravena que viaja

com Wotan Pasker

Manipule a CA

de uma aeronave leve que
enfazza a capacidade de voo

AC Nibbliheim

NOME Cerberus Garm



Há muito tempo

"cachorro Louco"

Convocado

Criminosos

tão imparáveis

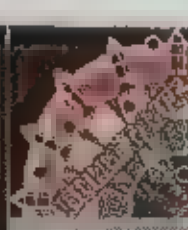
Ravena era uma

criminoso. mu agora

Ele desempenha um papel de apoio completo entre as
forças armadas em Mumbai.

AC Bullet Life

NOME fogo de aro



mão

para caçar

corvo

Um homem que não escolhe um
passo. Além disso, a habilidade

sólido

Nesse caso,

De certa forma, ela pode ser a Ravena mais perigosa.

Uma pessoa a ter cuidado.

AC Hotspur

NOME GREENHORN



Um jovem Raven

que lidera uma

pequena força armada

sem outros Ravens além dele
mesmo. Apenas grandes ambições

corvo independente

Fascinador AC

NOME Zinaida



Buscando apenas força
no meio da batalha

Uma Ravena fêmea Mesmo

em meio a um conflito entre

duas grandes potências, ainda

busca apenas a força e tenta

lutar por si. Por esse motivo,

ele vem ganhando força rapidamente

recentemente e agora

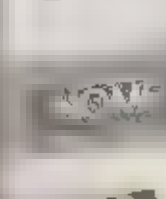
possui a maior habilidade entre

os Ravens que não pertencem

a nenhuma facção. Graças a isso, a quantidade de recompensas por cabeça também
aumentou e parece que há mais oportunidades de ser



CA Pânzer Messias



G-Faust

Um soldado veterano que já foi aposentado

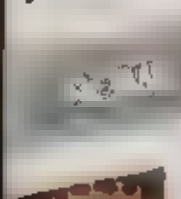
mas voltou repentinamente após a invasão

de armas kamikaze Parece que esse espírito

e bom mas as partes que compõem a fuselagem do

AC são um pouco mais antigas que a geração anterior

AC Stratus



Phantom

Um homem que uma vez desertou da

Arca do Corvo quando ela ainda existia

Recentemente ele retomou repentinamente

suas atividades como Raven, mas dizem que

suas habilidades não melhoraram

LISTA DE PEÇAS BLINDADAS

NÚCLEO BENTRADO
O NÚCLEO FARARRY

ARMORELL COBE

Em "ACNX", há duas alterações relacionadas às peças. Primeiro, o preço de venda ao vender peças é o preço de compra ser 90%. A outra é que alguns

"Tune" que eleva os parâmetros com engrenagem!
É o ponto que eu consegui chegar. peças que podem ser ajustadas
Os parâmetros são os seguintes.

braço Tipo de peças	Parâmetros ajustáveis
CABEÇA	Peso, desempenho
ESSENCIAL	de refrigeração, defesa de bala, defesa EN, desempenho anti-ECM
BRAÇOS	Peso, desempenho de refrigeração, defesa de bala, defesa EN, capacidade máxima de carga do

Significado de cada parâmetro e ícone

Parâmetros comuns para todas as peças

Peso: das peças
Consumo Consumo de energia das peças EN

Parâmetros Comuns das Peças Externas

AP: Durabilidade das peças
Bullet Defense: Defesa contra armas de bala.
PT Defesa Defesa contra armas de energia
Desempenho de resfriamento. A capacidade de diminuir a temperatura da aeronave que aumentou

devido a balas. Parâmetros comuns de peças de arma

Poder de ataque poder de ataque por bala.
Alcance A distância que as balas de uma arma podem atingir
Intervalo de disparo A quantidade de tempo que leva para disparar outra bala depois de disparar uma bala
Heat On Hit: Quanto calor uma bala dá a um inimigo que atinge.
Custo da Munição, Preço por bala Não existe em armas de energia. Max Locks. O número de inimigos que podem ser bloqueados ao mesmo tempo.
Consumo ao disparar EN: Consumo de energia associado ao disparo de armas do tipo energia
Auto-recuo ao disparar Armas do tipo canhão recebem recuo ao disparar

Parâmetros específicos da parte da cabeça

Desempenho de estabilidade Desempenho para reduzir o impacto ao bater e aterrissar
Desempenho anti-ECM parâmetros específicos do núcleo do ECM que interferem resistência a no bloqueio e no radar

Capacidade máxima de carga do braço Peso total das partes do braço e armas que podem ser equipadas

Desempenho de interceptação. Probabilidade de interceptar mísseis inimigos

Alcance de interceptação. O alcance em que os mísseis inimigos podem ser interceptados

Saída OB: saída OB

Aceleração em OB Força de aceleração

de OB Consumo durante OB EN Energia consumida quando o OB é ativado

Geração de calor em OB Aumenta quando OB é ativado

ED Attack Power: Poder de ataque de EO

Contagem de munição ED O número de vezes que o EO pode atacar

Intervalo EO O tempo entre os disparos EO e o próximo disparo de bala. Faixa ED até onde as balas EO podem alcançar

ED Heat on Hit. Quanto calor EO dá aos inimigos que atinge.

Custo de munição EO: O preço por bala EO viva

EO Consumo EN, Energia Quantidade de energia consumida quando o EO é queimado Number of Option Slots. O número de slots de opções que podem ser equipados

Parâmetros específicos da peça do braço

Compatibilidade com lâminas Compatibilidade entre partes do braço e lâminas

Aim Accuracy. Precisão de apontar contra inimigos bloqueados.

Tempo de ajuste de mira: O tempo necessário para disparar com precisão total de mira.

Parâmetro específico da peça da perna

Capacidade da perna Peso total das peças que podem ser equipadas

Velocidade de desempenho de movimento ao se mover sem usar boosters.

Estabilidade na aterrissagem Estabilidade ao impacto na aterrissagem

Estabilidade ao ser atingido Estabilidade ao impacto ao ser atingido

Rotation speed A velocidade na qual a aeronave gira

Desempenho de frenagem curta distância do movimento de impulso, etc., até parar Standby

Consumo PT Consumo de energia em estado estacionário Boost Output

Parâmetros específicos do booster

A saída do booster. Quanto mais alto você estiver, mais rápido você pode se mover

Boost Acceleration: Força de aceleração do booster

Boosted Consumption EN. Quantidade de energia consumida ao usar boosters

Boost Heat A quantidade de calor gerado ao usar o booster Parâmetros

específicos do FCS

Max Links Número de inimigos que podem ser bloqueados de uma só vez

Tempo de bloqueio quanto tempo leva para bloquear

Max Lockable Distance Distância máxima que pode ser travada Distância

Media Travável A distância média na qual você pode travar Alcance Máximo

de Aquisição A distância máxima que pode ser adquirida

Caputando alcance médio Alcance médio que pode

ser capturado Desempenho do ECM Resistente ao travamento do ECM e ao radar

Site Parahelm Desempenho ao usar várias armas simultaneamente Parâmetros

Específicos do Gerador PT Saída A

quantidade de energia que o gerador produz em um determinado período de tempo

Capacidade do Capacitor Quantidade máxima de energia que pode ser armazenada no gerador

Capacidade de emergência O comprimento da linha vermelha no medidor de energia

Capacidade de emergência A quantidade de energia que pode ser armazenada no gerador

Capacidade de emergência A quantidade de energia que pode ser armazenada no gerador

Quantidade de calor que pode ser reduzida por um determinado período de tempo

Capacidade de resfriamento de emergência A quantidade de calor que pode ser reduzida por um determinado período de tempo

Consumo de Emergência EN Energia consumida durante o descongelamento

PERNAS

Peso, desempenho de resfriamento, defesa de bala, defesa EN capacidade máxima de carga da perna

BOOSTER Peso Saída do booster, geração de calor no boost

GERADOR Peso Capacidade do capacitor de saída EN RADIADOR

Peso, consumo de EN, desempenho de resfriamento

Parâmetros específicos internos

Tempo efetivo A duração do efeito após o lançamento.

Nível ECM: Capacidade de travar bloqueio ou radar.

Parâmetros Específicos da Extensão Boostable

Intervalo Intervalo no qual os boosters auxiliares podem ser usados. Contagem de disparos

simultâneos. Número de mísseis interligados disparados simultaneamente

Desempenho de perturbação Capacidade de interromper mísseis.

Alcance Efeito de Perturbação: O alcance máximo que um míssil pode ser perturbado

Munição adicional, na recarga O número de munição recuperada por recarga

Recarga. O número de vezes que o motor pode ser recarregado

Intervalo recarregável O tempo após o recarregamento até o próximo recarregamento é possível

Valor da carga: quanto o medidor de energia recupera quando ativado. Charge

Time: O tempo que leva para carregar uma vez. Contagem de

Ativação: O número de vezes que a carga pode ser ativada.

Intervalo de ativação: Tempo de uma carga até a próxima ativação

Valor crítico na ativação: A quantidade de calor que aumenta quando a carga é ativada

Parâmetros específicos do radar

Alcance do radar Alcance efetivo do radar

Intervalo de varredura: Com que frequência a exibição no radar é atualizada

Desempenho anti-ECM: Resistente ao ECM que interfere no bloqueio e no radar.

Parâmetros Específicos da Lâmina

Alcance da Lâmina: O alcance que a lâmina pode atingir

Valor de calor ao atacar A quantidade de calor que aumenta ao atacar

Parâmetros específicos do escudo

Desempenho de isolamento O efeito de suprimir a quantidade de calor que aumenta devido ao

impacto. Alcance Efetivo. O ângulo no qual o efeito protetor do escudo é efetivo

Parâmetros Específicos de Peças Opcionais

Número de Slots Necessários. Número de slots de opções principais necessários para equipar

Ícone

- COM Type Standard Fornece informações sobre os arredores
- Tipo COM alto desempenho Fornece informações detalhadas sobre a situação circundante Tipo
- COM, de última geração Fornece conselhos táticos de acordo com o armamento do AC inimigo
- Nenhuma função de mapa Apenas os arredores podem ser exibidos
- mapa e exibição do nome do local Função Exibir o local passado e a posição do alvo.
- Escopo de visão noturna Garante visibilidade à noite e no
- Sensor de reação corporal escuro Pode travar em armas biológicas
- SENSOR de radar embutido
- Tipo de exibição do radar Padrão
- Tipo de exibição do radar Circular
- Tipo de exibição de radar octógono
- Função de exibição de míssil Exibe mísseis inimigos no radar Função
- de exibição de corpo vivo Exibe armas biológicas no radar
- Overboost tipo núcleo
- Tipo de núcleo Unidade de suspensão
- Exceed Orbit
- Tipo de bloqueio Bloqueio de foco único em um inimigo Tipo
- de bloqueio múltiplo Bloqueio em vários inimigos em ordem
- Tipo de local Padrão
- Tipo de local/especial
- Tipo de site de longo alcance
- Tipo de mira/Grande
- angular Tipo de mira Vertical
- Tipo de local Paisagem
- Sem bloqueio
- Armas de
- munição real ENERGIA Armas de energia
- retrátil

CABEÇA

Um escopo de visão noturna, adicionado a cabeça como uma nova função adicional de "ACNX". Além disso, peças com baixo desempenho de ECM serão forçadas a lutar sob condições em que ocorrem falhas de

CATEGORIA CR-H72S3 41700C

Desempenho de resfriamento B
PT Defesa C
Consumo PT A
Defesa de baia C
A&P ALTO
S distância do radar
Desempenho contra ECM D
segunda geração leve com excelente desempenho de resfriamento. O desempenho básico é bom, exceto pelo desempenho de ECM, mas a falta de radar é uma desvantagem.

CATEGORIA H03-BESOURO

Desempenho de refrigeração A
PT Defesa D
Consumo EN S
Bullet Defense S
COM MAPA RADAR
MEIO NENHUM
E SCOPO
B distância do radar
Espaçamento do radar versus desempenho do ECM E
Um tipo de armadura pesada que possui a maior defesa contra balas. Assim como uma cabeça para um AC fortemente blindado quando usado com um radar de ombro.

CATEGORIA H05-HORNETT

Desempenho de refrigeração A
EN defesa C consumo EN D
Defesa de baia B
COM MAPA RADAR
ARP ALTO
D Distância do radar D
Estabilidade Espaço do radar AT Desempenho do ECM Máquina padrão de 3ª geração reprojetação O equilíbrio de desempenho é excelente, mas a carga da máquina é grande e não é fácil de

CATEGORIA YH08-MANTIS 90000C B

Desempenho de resfriamento B
PT Defesa C
Consumo EN C
Defesa de baia B
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
E Distância do radar S
Espaçamento do radar B versus desempenho do ECM A
Um tipo de cabeça com uma máquina de radar de alto desempenho. Básico excelente para EN, que consome um pouco mais. Alta qualidade e fácil de usar.

CATEGORIA CR-H69S

Desempenho de refrigeração C
EN defesa E consumo EN S
defesa de baia C
MEIO NENHUM
NOTA ESCOPO
Desempenho estável S
Intervalo de radar
Máquina de 1ª geração com equipamento inicial, atendimento ruim. Além das funções adicionais, o desempenho básico também é baixo. É difícil dizer que ele resistirá ao uso.

CATEGORIA CR-H73E

Desempenho de refrigeração E
PT defesa D
Defesa de baia D
NOVO A&P
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
Desempenho estável B
Espaçamento do radar E
Tipo de guerra eletrônica com desempenho anti-ECM aprimorado. No entanto, a diferença entre consumo EN e radar é difícil para o intervalo entre O. Utilitário é bastante baixo.

CATEGORIA CR-H84E2

Desempenho de refrigeração B
EN Defesa E
Consumo EN B
defesa de baia C
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
ACNX ACNE ACLR NIGHT MISSILE R-BIO
Desempenho de estabilidade B Distância do radar C
Espaçamento do radar S versus desempenho do ECM A
Sucessor do CR-H73E. bases sólidas. Combinando desempenho com excelente radar. Usabilidade muito melhorada.

CATEGORIA YH06-LADYB

Desempenho de refrigeração S
PT Defesa C
Consumo PT A
Bullet Defense S
COM MAPA RADAR
SENSOR DE RADAR MÉDIO NENHUM
ACNX ACNB ACLR NOITE ESCOPO
Desempenho de estabilidade A Distância do radar
Intervalo de radar
Um protótipo modificado do H03-BEETLE. Defesa EN melhorada, mais prática equilíbrio de desempenho.

CATEGORIA ARANHA

Desempenho de resfriamento B
PT Defesa S
Consumo PT A
Defesa de baia C
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
D Distância do radar E
Desempenho estável
Espaçamento do radar E versus desempenho do ECM
Com excelente poder de defesa EN, funcionalidade aprimorada. No entanto, desempenho básico e peso inferior à quantidade, são poucas as situações para usar.

CATEGORIA CR-YH70S2 35500C

Desempenho de refrigeração C
EN Defesa D Consumo EN S
Defesa de baia C AP A
RADAR SAM MAR
ACNX ACNE ACLR NOITE
Desempenho estável
S distância do radar
Espaçamento do radar versus desempenho do ECM C
Protótipo melhorado do CR-H69S radar. Não muda muito, mas desempenho básico e eficiência são melhorados. Melhorado, especialmente menos consumo de EN.

CATEGORIA H02-WASP2

Desempenho de refrigeração C
defesa EN (ENB consumido)
Defesa de baia B
AP B
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
Estabilidade Desempenho E Distância do radar
Espaçamento do radar E versus desempenho do ECM B
Função de radar adicionada ao H01-WASP. Outras funções adicionais também foram melhoradas. O desempenho do radar em si não é bom.

CATEGORIA H04-CICADA

Desempenho de refrigeração D
EN Defesa consumida ENS
Defesa de baia D
APD
SENSOR DE RADAR DE MAPA COM A&P ALTO
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
ACNX ACNB ACLR NOITE ESCOPO
Distância do radar ST de desempenho de estabilidade
Espaçamento do radar versus desempenho do ECM C
Peso mais leve e mobilidade com baixo consumo de EN. Tipo de ênfase. Funções adicionais também são aprimoradas. Você pode esperar estar ativo em qualquer ambiente.

CATEGORIA CR-H97XS-EYE

Desempenho de refrigeração D
EN defesa C consumo EN E
Defesa de baia C
AP B
RADAR COMUM KOR
ACNX ACNE ACLR MISSILE R ESCOPO
Desempenho de estabilidade A Distância do radar C
Radar Spacing S vs ECM Desempenho Uma máquina de 4ª geração com excelente defesa e estabilidade apesar de seu peso leve, e equipada com um radar. A única desvantagem é a quantidade de EN consumida.

CATEGORIA CR-H95EE

Desempenho de resfriamento E
EN defesa C consumo ENE
Defesa de baia E
APES
SENSOR DE RADAR COM MAS
ACNX ACNB ACLR NIGHT MISSILE R Estabilidade
Desempenho S
Espaçamento do Radar S vs Desempenho do ECM
Com todos os extras e excelente radar. Tipo de guerra eletrônica. Durabilidade e desempenho de refrigeração é muito baixo, mas a superfície de busca inimiga é sólida.

CATEGORIA H01-WASP 40000C

Desempenho de refrigeração D
ENBAD
Rea. Defesa B
Peso A
RENS
APA
Desempenho de estabilidade B Distância do radar
Espaçamento do radar NECME E
Excelente AP e peso, consumo EN ainda 1ª geração ativa. Sem radar.

CATEGORIA CR-H81S4

Desempenho de refrigeração B
EN Defesa consumida EN S
Defesa de baia B
AP A
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
ACNX ACNE ACLR
Desempenho de estabilidade S Distância do radar
Espaçamento do Radar vs Desempenho do ECM D Maior consumo de CR H72S3 EN e poder de defesa. Como não possui radar, seu desempenho contra ECM é baixo, mas é eficaz contra C A.

CATEGORIA CR-YH85SR

Desempenho de refrigeração D
EN Defesa consumida EN C
Defesa de baia B
AP A
COM MAPA RADAR
BIO SENSORES
ACNX ACNB ACLR NIGHT MISSILE BIO
Desempenho de estabilidade C Distância do radar D Intervalo do radar C Desempenho do ECM B Protótipo, um dos melhores do mundo. Com exceção do radar, o nível de desempenho é muito bom e a eficiência é alta.

CATEGORIA H07-CRICKET 77000

Desempenho de refrigeração S
EN Defesa B Consumo EN D
APD
SACO DE MAPA
Desempenho de estabilidade C Distância do radar D
Espaçamento do radar D versus desempenho do ECM S
Excelente desempenho anti-ECM e defesa EN. Máquina de 4ª geração, consumo EN e peso. Baixo desempenho e baixa versatilidade.

CATEGORIA H10-CICADA2

Desempenho de refrigeração A
EN Defesa consumida EN B
Defesa de baia C
AP, FALHO ERA RADAR
ACNX ACNE ACLR MISSILE S NOT. RADAR
Desempenho de estabilidade C Distância do radar B
Espaçamento do radar B versus desempenho do ECM
Sucessor de H04 CICADA, excelente vs. Um "desempenho" de C-13 e mobilidade no desempenho. Por isso, mesmo em situações de emergência.

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 5

CABEÇA

CATEGORIA
III CR-H98XS-EYE2

103300C Desempenho de refrigeração A



EN Defesa

Peso C

Consumo EN

Bala Defesa B

E APB

BIO ESCOPO DE MISSE S

ACNX ACNE ACLR

NOTURNOS DE RADAR

Desempenho de estabilidade C Distância do radar D

Intervalo do radar C vs desempenho do ECM

3ª versão blindada pesada do CR H97XS-EYE, mas com maior peso e consumo de EN. A dificuldade de manuseio se destaca em relação ao desempenho

CATEGORIA
H11-RAINHA

120000C Desempenho de refrigeração A



Defesa C Consumida ENC

APA

COM MAPA RADAR

ACNX ACNB ACLR NIGHT MISSILE R

Desempenho de estabilidade B Distância do radar E

Espaçamento do radar A vs Desempenho do ECM

A Uma aeronave de 4ª geração que possui um alto nível de desempenho estável. O curto alcance do radar não me incomoda por causa da velocidade da varredura.

CATEGORIA
YH12-MAYFLY

99900C Desempenho de resfriamento A Peso A



EN Defesa E

Consumo EN C

Bullet Defense

D APD

MAP RADAR BIO SENSOR

NIGHT MISSILE FAB O SCOPE Desempenho de ECM C

Distância do radar S Intervalo do radar

B Desempenho anti-ECM S O desempenho

básico é um tanto insatisfatório, mas a distância do radar é a mais longa. Você pode esperar sucesso se combata com uma arma de longo alcance

CATEGORIA
IIICR-H05XS-EYE3

89800C Desempenho de



D Peso A Defesa EN C Consumo

ENC Defesa

NOVO ARP

ACNE ACLR NOITE SSILE BO

Desempenho de estabilidade S Distância do

radar E Intervalo do radar S Desempenho do

ECM A O pico mais alto da série EYE com desempenho incrível. Se você ajustar o desempenho de resfriamento, poderá dizer que não há lacunas

CATEGORIA
CR-H06SR2

100000C desempenho de refrigeração A



EN defesa

Peso C

A Consumo

EN E Defesa de

COM MAPA RADAR

BIO SENSOR NOITE

BIO ACUR Desempenho de

estabilidade B Distância do radar D Intervalo

do radar C Desempenho do ECM D

O custo é enorme. Um prato problemático com quase nenhuma vantagem

CATEGORIA
YH13-LONGHORN

82500C Desempenho de refrigeração B



PT defesa B

Consumo PT A

Bullet Defense S

AP S

COM MAPA RADAR BIO

APP ACLR MISSE NOITE R-BIO

Desempenho de estabilidade E Distância do radar E

Distância do radar D vs Desempenho do

ECM D Versatilidade e durabilidade, baixo consumo de EN. No entanto, é extremamente pesado e tem algumas desvantagens em termos de eficiência

CATEGORIA
YH14-STING

120000C desempenho de refrigeração S



EN Consumo de defesa END

Defesa de bala

ao vivo

C APP COM

NIGHT ACLR

MAPA SENSOR

estabilidade C Distância do radar S

Intervalo do radar B Desempenho anti-ECM

S Radar de amplo alcance e várias funções adicionais, desempenho básico Alto padrões. A confiabilidade é alta desde que o consumo de EN seja tolerável

CATEGORIA
T CR-

89000C Desempenho de refrigeração B



EN DEFESA B

ENC MIL DEFESA

C APP COM

MAPA SENSOR

ESPAÇAMENTO

C RADAR S

Melhor desempenho de ECM mais todos os recursos adicionais. O desempenho básico também é alto e a sensação de estabilidade da visão é ótima

CATEGORIA
I CR-H06XS-EYE4

64000C Desempenho de refrigeração S



EN Defesa C

Peso A

Consumo E NE

Defesa de bala

B APB

COM MAPA RADAR BIO

estabilidade D Distância do radar D Intervalo

do radar B Desempenho do ECM B O

mais recente protótipo da série EYE mas o desempenho é CR-H05XS- OLHO 3. o seguinte. Há pouco significado em usar o usado



Fato Militar Termos de Combate Militar 5

[método de comando / equipamento de equipamento pessoal]

O método de combate padrão de um mercenário é cumprir as instruções operacionais do cliente e as ordens do comandante no nível de ação baseada em plano de operações estratégicas e táticas e no nível de combate local detalhado nas linhas de frente, combate individual. Defina um certo grau de liberdade ao julgamento da equipe e dos próprios mercenários

De fato, costuma-se dizer que a metodologia para atingir metas e obter resultados fica a critério de cada um. Por outro lado, no exército regular nacional, que é a organização burocrática mais rígida, o sucesso ou o fracasso da operação depende de quão bem ela segue as ordens do comando da operação e as instruções de seus superiores com disciplina e capacidade de realizar a operação, é avaliado com base no seu peso. É a honra simbolizada pela entrega de medalhas, o castigo que é o oposto disso, e a obtenção de pontos em exames de melhoria de classificação.

É um elemento muito importante que se conecta com No entanto, se você transformar seu medo da morte em prazer e se tornar um mercenário contratado em prol da sublimação e realização de suas próprias recompensas de sucesso e instintos de combate irreprimíveis, você será capaz de subir na burocracia. O cliente não tem a pretensão de controlá-los, contratando-os apenas com o atingimento do objetivo como condição final. Mesmo quando se trata de aquisição de armas, os clientes fornecem apenas munição e aeronaves de combate básicas e, dependendo da situação, rações e equipamentos adicionais podem ser adquiridos por conta própria. A maioria dos equipamentos pessoais, como coletes à prova de balas e pistolas, são adquiridos pelos mercenários de acordo com seus próprios gostos. Há também proprietários individuais que ganham muito dinheiro viajando entre os campos de batalha com seus próprios rifles de precisão e buggies de batalha, e transportando caminhões de mercadorias com seus orgulhosos aviões de transporte. Os mercenários são autônomos no campo de batalha e os equipamentos são adquiridos e mantidos sob sua própria responsabilidade

1000C Desempenho de refrigeração E

Peso S

EN Defesa S

Consumo EN B

Bala Defesa D

APD

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

Equipamento inicial com função de armazenamento
Para uma classe de peso médio, é leve
が、e tem alto desempenho de interceptação.

!!!! C01-GAEA

62200C Desempenho de refrigeração D

PT Defesa

A Bala Defesa B

CABIDE DE ENERGIA

braço ACNX ACNE ACLR

Saída OB do slot

opcional

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Alcance EO S Intervalo de disparo EO D

O valor de calor no EO atingiu o preço unitário do D EO

Consumo EN B ao disparar EO

O desempenho básico é geralmente baixo, especialmente
Há muitas despesas EN, baixa de energia EO
A velocidade da bala é quase a única vantagem.

III CR-C75U2

6.500 C Desempenho de refrigeração B

ENC

Bala Defesa B

de RA ENA

AP A

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

O valor de calor no EO atingiu o preço unitário do D EO

Consumo EN B ao disparar EO

Desempenho básico é geralmente baixo, especialmente

Há muitas despesas EN, baixa de energia EO

A velocidade da bala é quase a única vantagem.

RAKAN

47.770 C Desempenho de refrigeração D

Peso S

EN Defesa S

Consumo EN

Bala Defesa E

B AP E

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

gama CE

EO calor ao bater

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

O peso da classe leve, excelente OB e muitos
slots são atraentes. Baixa durabilidade
Porém, os elementos centrais das slots de alta mobilidade

ATLAS

128000C Desempenho de refrigeração B

Peso C

PT Defesa C

Consumo EN C

defesa de bala C

APA

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço C Número de slots de opção C

saída OB

Consumo durante OB EN A

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

Função de armazenamento a OB de baixa saída com baixa geração de calor
Distribuído por O desempenho de resfriamento também é alto,
Quero usar o OB com precisão, que é fácil de criar

CR-C89E

139300C Desempenho de refrigeração D

EN defesa C consumo EN B

Defesa de bala A

AP A

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço D Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

EO Hit Heat Value CEO Preço unitário da munição

Consumo EN ao disparar EO

Núcleo médio com desempenho médio trabalhador
A velocidade da bala é quase a única vantagem.
Falta de uso mais torna cuidados, para não ficar sem balas

CR-C90U3

169900C Desempenho de refrigeração

PT Defesa consumida ENC

Defesa de bala A

AP A

CABIDE

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

O valor de calor no EO atingiu o preço unitário do D EO

Consumo EN B ao disparar EO

CR C75U2 poder de defesa e armas
fortalecer O desempenho é bom o suficiente
Afirma: a não instalação do EO, OB é duvidosa

CR-C06U5

170000C Desempenho de refrigeração D

Peso C

EN defesa A consumo EN

E bala defesa A

AP A

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

Intervalo EO

Calonas em OE

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

Tipo de função de contenção com excelente durabilidade
Alta EN, mas alta taxa de interceptação de mísseis
Util se a defesa for mais importante que a mobilidade

CR-YC03U4

122000C Desempenho de refrigeração C

peso B

PT defesa B

Consumo EN E

Defesa de bala B

AP S

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção A

saída OB

Consumo de OBEN

poder de ataque EO

Faixa EO

Valor de calor no EO hit

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

Um protótipo do CR-C065. defesa
Ligamente inferior em força, mas alta capacidade de carga do braço
É adequado para equipamentos pesados

C02-URANO

Desempenho de refrigeração 70000C E

Peso B

EN Consumo de Defesa FIM

Defesa de bala D

APD

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo durante OB EN Valor calórico durante OB

EO Poder de Ataque E EO Capacidade de Munição

Faixa EO

EO calor no hit E

Consumo EN ao disparar EO

Equipado com balas de energia de tiro rápido EO
núcleo leve, slots são os mais
consome muito EN e é vulnerável a fugas térmicas

C03-HELIOS

Desempenho de refrigeração 70000C E

EN Defesa consome ENE

Defesa de bala E

APES

CABIDE

Capacidade máxima de carga do

braço B Número de slots de opção B

saída OB

Consumo de OBEN

Intervalo EO

Faixa EO

golpe EO

Consumo EN ao disparar EO

Desempenho de aceleração

Aceleração em OB

Geração de calor em OB

capacidade EO

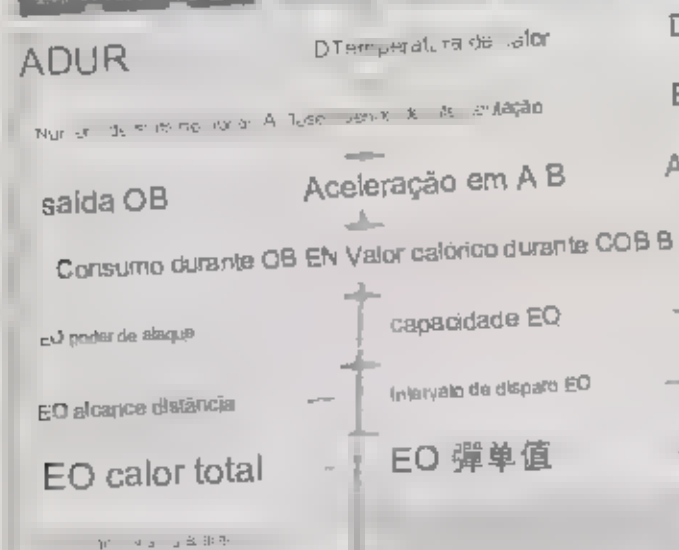
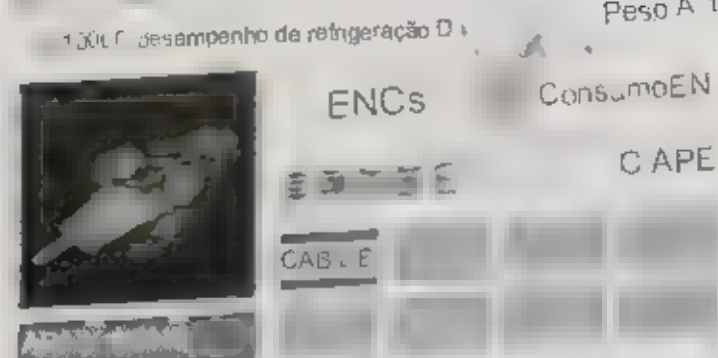
Intervalo de disparo EO

Preço unitário da munição EO

O núcleo leve e rápido mostra alto desempenho OB Exat
e o nível mais baixo e consome muito EN

CATEGORIA

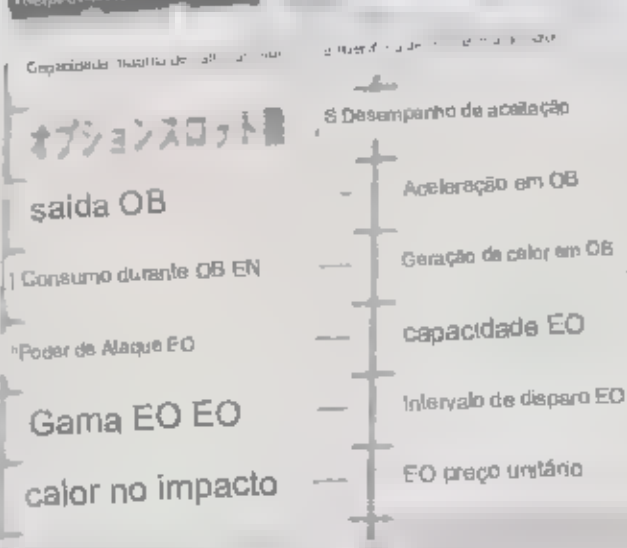
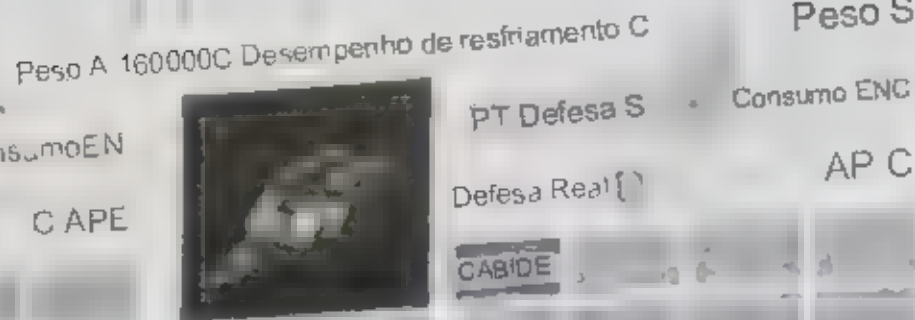
III CR-C840/UL



Seu desempenho defensivo é quase o mesmo do HELIOS, mas possui uma função de retenção e uma função de armazenamento, tornando-o superior em versatilidade.

CATEGORIA

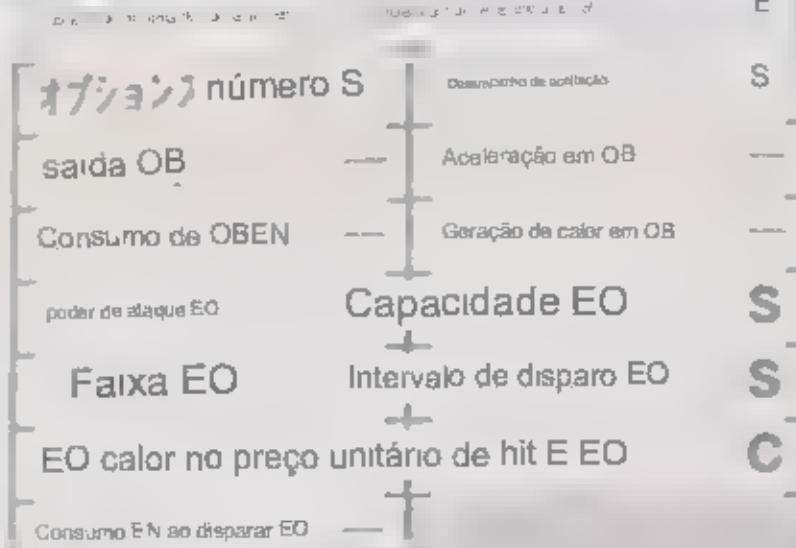
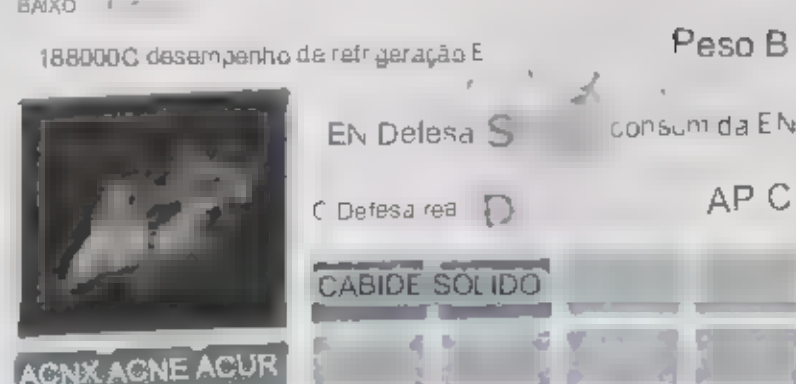
ME YC07-CRONO



Apesar de ser o mais leve, tem o maior poder defensivo da categoria leve. É uma pena que tenha apenas uma função de armazenamento.

CATEGORIA

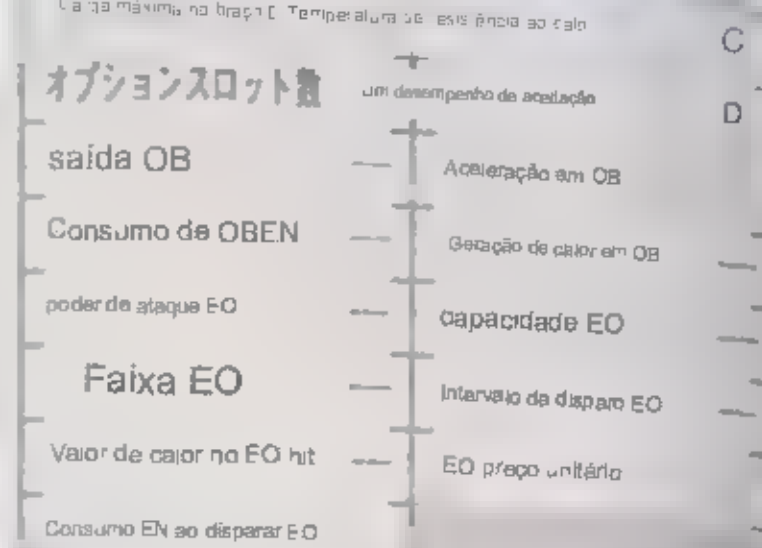
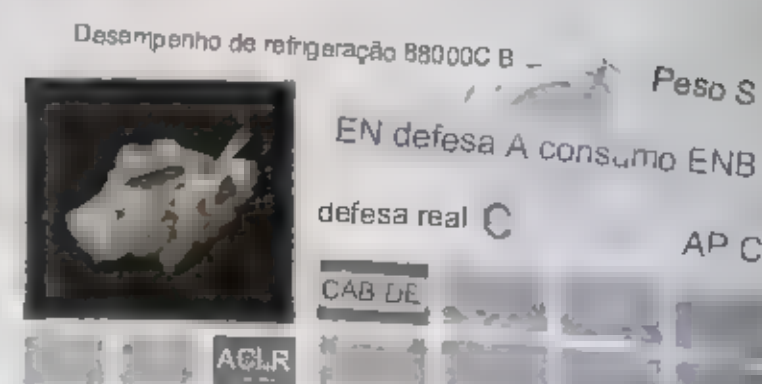
III CR-C98E2



Núcleo EO leve com alto poder de defesa. Live bullet EO tem um pequeno número de marcadores, mas o momento. Muito poder de fogo, muitas palavras ().

CATEGORIA

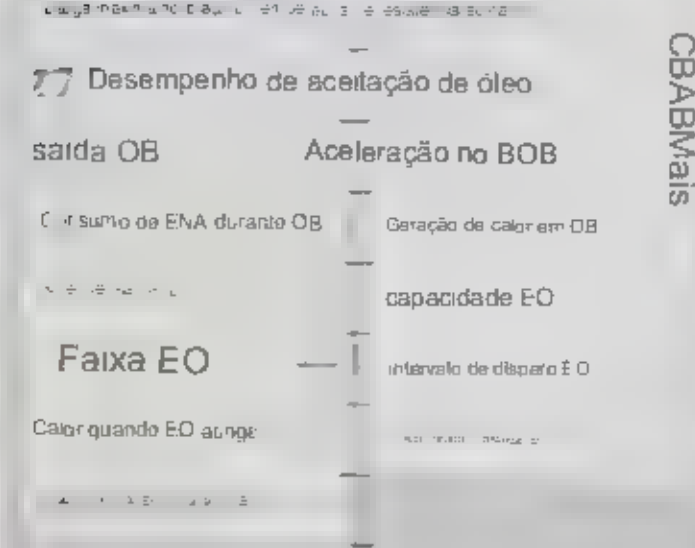
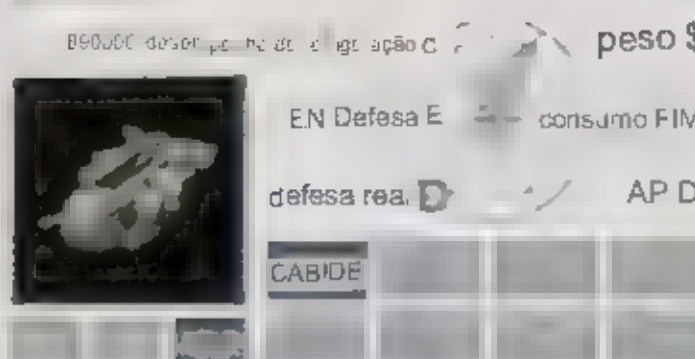
III CRISTA CR-



Peso leve, alto desempenho básico, desempenho de resfriamento também detém. No entanto, esta especificação. Falta praticidade apenas com a função de armazenamento.

CATEGORIA

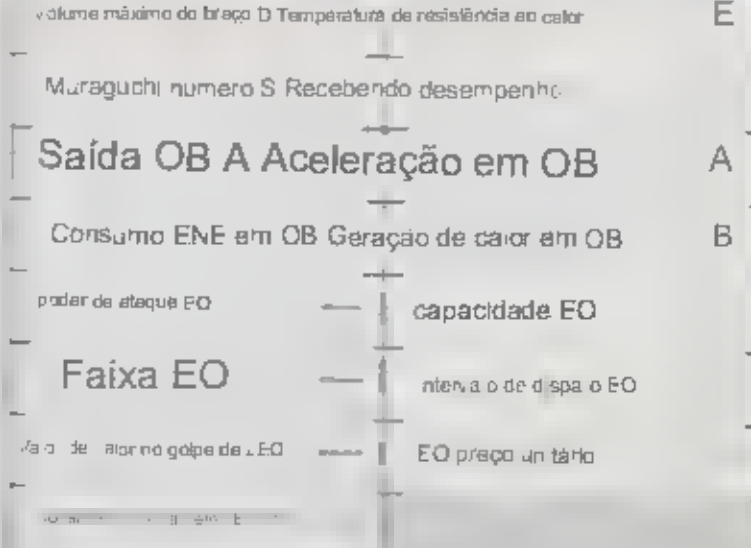
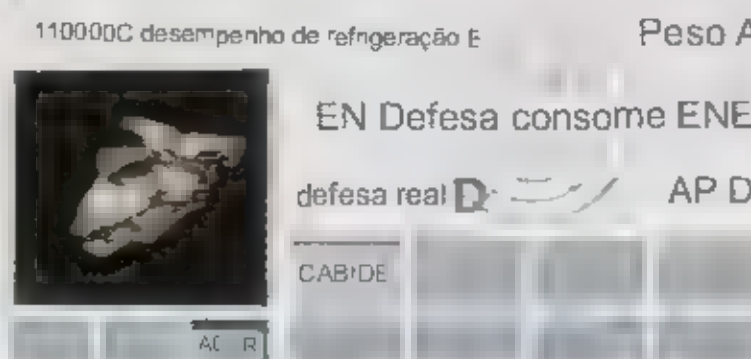
III CR-YC010/UL22



Protótipo com função de armazenamento e OB de baixo consumo. Eu gostaria de fazer uso das táticas que fazem uso pesado da supressão de EN e OB do consumo de outros 81.

CATEGORIA

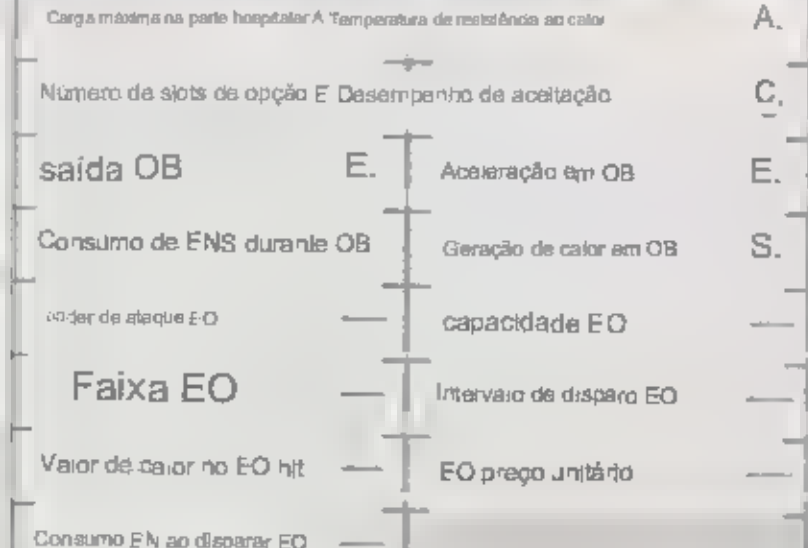
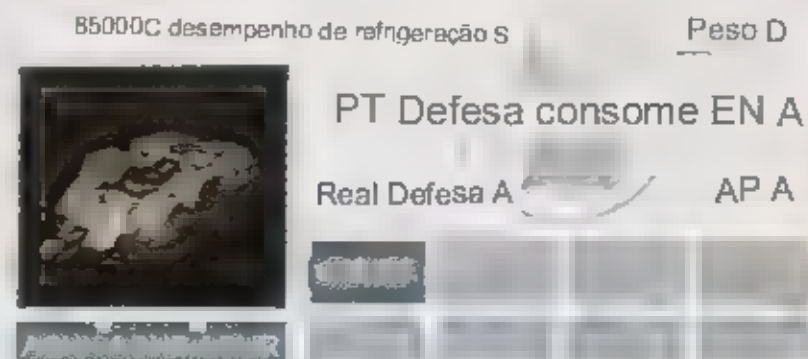
MM YC08-ICURUS



Defesa OBEN leve alta. Tanto a evasão quanto a defesa. No entanto, o consumo. Preste atenção ao EN e à baixa eficiência térmica.

CATEGORIA

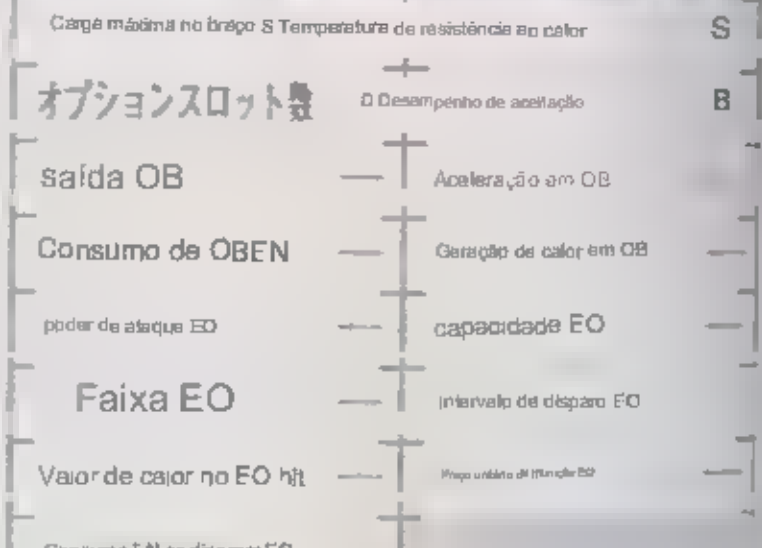
CR-C770/U



Equipado com função de armazenamento OB e função de recepção. Baixa defesa para um peso pesado. 7 desempenho de evasão 7 J. utilização L.

CATEGORIA

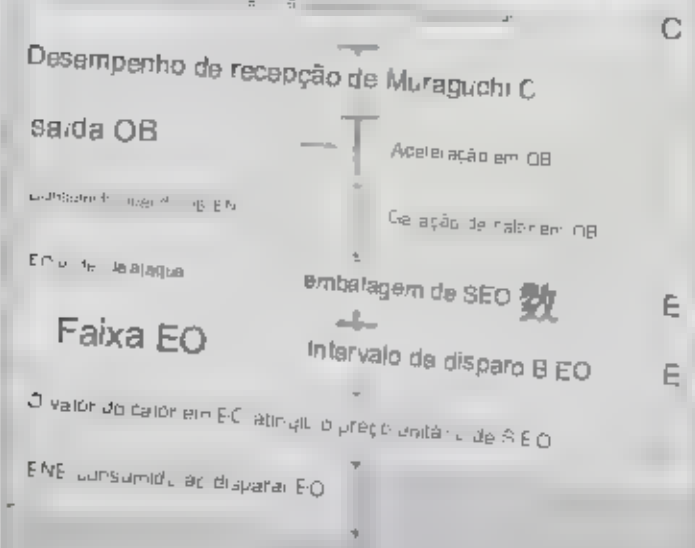
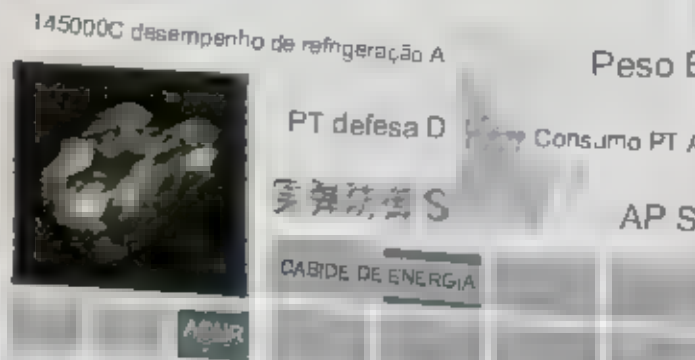
CR-C83UA



Apenas função de armazenamento, mas desempenho de proteção a restaurantes. Excelente desempenho e excelente segurança. É modesto e vale a pena.

CATEGORIA

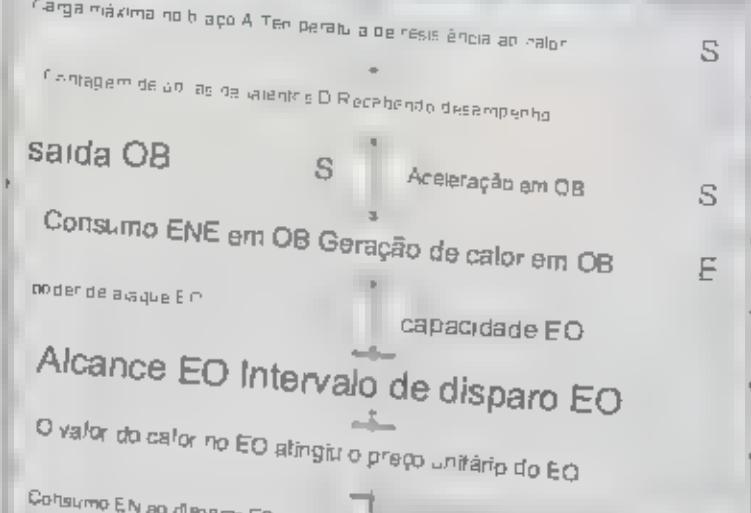
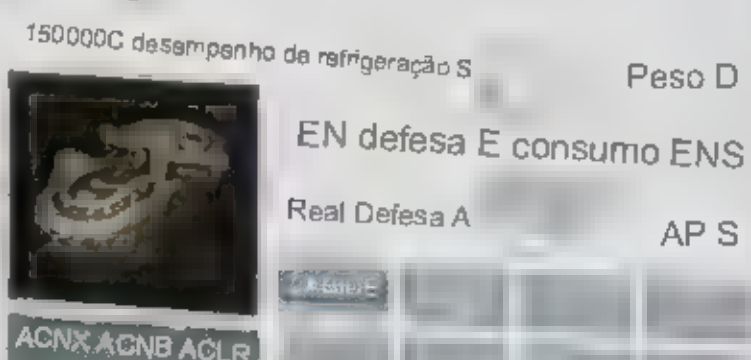
W C05-SELENA



Energia mais pesada, mas extremamente poderosa. Equipado com 儿子一海EO. CA Pesado. Falta a principal fonte de energia.

CATEGORIA

MW C06-EOS



Núcleo pesado com maior saída OB. Potência de proteção EN mais baixa. Vamos fazer prevenção de emergência com OB.



FAZENDAS

D

CATEGORIA

CR-A69S 35500C

Desempenho de refrigeração D



EN Defesa E Consumo EN A
Baia Defesa D AP B

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina

D Tempo de mira B

Máquina de 1ª geração de peso médio com equipamento inicial. Não há grandes desvantagens, mas o desempenho geralmente é baixo e a substituição precoce é desejável.

CATEGORIA

CR-A71S2

Desempenho de refrigeração E



A ENDE Defesa de baia D
Peso Dia Consumo EN A AP C

Adequação da lâmina C Precisão de mira D Tempo de mira A

A segunda geração que tornou o CR-A69S mais leve. Outros desempenhos são bons e a máquina está mais equilibrada e é bom e a sensação de estabilidade e razoável.

CATEGORIA

A01-GALAGO 40000C



FIM A prova de APB

Adequação da lâmina C Precisão de mira Tempo de mira C

Geração de tamanho médio com aparência agradável e a máquina está mais equilibrada e é bom e a sensação de estabilidade e razoável.

CATEGORIA

CR-H98XS-EYE2

Desempenho de refrigeração



Peso A E EN Defesa S Consumo EN B APC

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira C adequação da lâmina

Tempo de ajuste

Um peso médio especializado em defesa EN. Dependendo do oponente, é muito eficaz, mas o desempenho de resfriamento é o pior e a versatilidade é ruim.

CATEGORIA

CR-A72F

Desempenho de resfriamento A



PT Defesa Consumo EN A
E Baia Defesa A AP B

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina C Precisão de mira B Tempo de mira A

Possui excelente defesa contra baia e desempenho de resfriamento e outros desempenhos geralmente são bons. Por outro lado, o poder de defesa do EN é fatalmente baixo e escolhe o oponente para lutar.

CATEGORIA

CR-A80S3

Desempenho de resfriamento



C ENBD Consumo EN A AP B

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina D

Tempo de ajuste da mira

Um CR-A71S2 recalibrado de 2ª geração. Não possui falhas além da apatia da lâmina e pode ser usado independentemente da situação ou da aeronave.

CATEGORIA

A07-LEMUR



ENS END APA

Adequação da lâmina

A Tempo de ajuste da

Na classe de peso médio, a melhor defesa EN e a melhor defesa de baia e consumo EN são bons, mas a defesa EN é ruim.

CATEGORIA

A09-LEMUR2

Desempenho de refrigeração S



peso B EN Defesa S Consumo EN AP C

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina B Precisão de mira Tempo de mira A

O consumo e o peso do EN do A07-LEMUR são bons, e o poder defensivo diminui proporcionalmente, mas este é mais fácil de manusear.

CATEGORIA

A82SL

Desempenho de refrigeração 54800C



Defesa Consumo EN S Baia Defesa D AP D

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina B Precisão de mira Tempo de mira A

Uma classe leve padrão com excelente equilíbrio de peso, consumo EN e defesa. O desempenho de resfriamento é baixo, então vamos acompanhar bem.

CATEGORIA

CR-A88FG

Desempenho de refrigeração C



Defesa D Consumido ENB Defesa de baia E APE

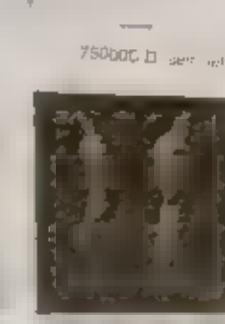
ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina A Precisão da mira S Tempo de ajuste da mira S Baixo

Este modelo é leve e tem o melhor desempenho de defesa EN e consumo EN, mas a defesa de baia é ruim. É bom ser usado para uma arma para a 3ª geração.

CATEGORIA

A05-LANGUR



EN defesa C consumo ENB Baia defesa D APEs

ACNX ACNB ACLR

Lâmina adequada S Precisão de mira B Tempo de mira A

Este modelo é leve e tem o melhor desempenho de defesa EN e consumo EN, mas a defesa de baia é ruim. É bom ser usado para uma arma para a 3ª geração.

CATEGORIA

A06-GIBBON2

Desempenho de refrigeração D



Peso S EN Defesa A Consumo EN B Defesa de baia E AP D

ACNX ACNB ACLR

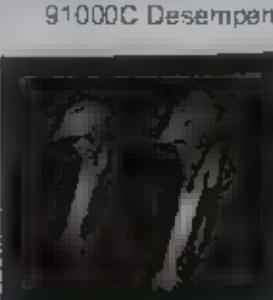
Adequação da lâmina B Precisão de mira Tempo de mira S

Possui a melhor defesa EN na classe leve, mas sua defesa de baia e consumo de EN são difíceis. É difícil de manusear porque o ajuste entre as peças é essencial.

CATEGORIA

A11-MACAQUE

Desempenho de refrigeração



PT Defesa B Consumo EN C Defesa de baia D AP C

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina C Precisão da mira Tempo de mira C

Uma classe leve que se destaca tanto no ataque quanto na defesa. Vale a pena ter se você puder acompanhar bem o consumo de EN e o peso.

CATEGORIA

CR-A92XS

Desempenho de resfriamento



C EN Defesa Consumo EN S APD

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina B

Tempo de ajuste de mira

Uma 3ª geração leve com baixa defesa, mas consumo de EN notavelmente baixo. É perfeito para ACs e alta mobilidade que fazem uso intenso de boosters.

CATEGORIA

CR-A94FL

Desempenho de resfriamento



EN Defesa APE

ACNE BOUR A

Aim Adjustment Time A

De qualquer forma, seria bom ter um bom desempenho de defesa EN e consumo EN.

CATEGORIA

CR-A75A

Desempenho de resfriamento



Peso D ENDB Consumo EN C AP A

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina E Precisão de pontaria

Tempo de ajuste

Uma versão pesada reajustada do CR-A69S. Possui poder defensivo notável, aptidão de lâmina e desempenho de resfriamento, por isso raramente é usado.

CATEGORIA

A02-BROCA

Desempenho de resfriamento



EN Defesa A Consumo EN S APS

ACNX ACNB ACLR

Adequação da lâmina D Precisão de mira Tempo de mira E

Um peso pesado com a melhor defesa de baia e AP. O desempenho da mira é o pior, então procure batalhas de resistência com tanques que usam principalmente armas de ombro.

CATEGORIA

A04-BABUÍNO

Desempenho de refrigeração A



EN Defesa Consumo EN C AP S

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira adequada da lâmina D

Tempo de ajuste de visão E

Tem melhor equilíbrio de defesa do que A02-DRILL, e o desempenho de resfriamento também é diferente. No entanto, não há muito que diga a respeito do ajuste de mira e a qualidade de manuseio.

CATEGORIA

CR-A89AG

Desempenho de resfriamento



C ENDORS REND APA

ACNX ACNB ACLR

Lâmina adequada B

Tempo de ajuste de mira

Este modelo é leve e tem o melhor desempenho de defesa EN e consumo EN, mas a defesa de baia é ruim. É bom ser usado para uma arma para a 3ª geração.

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

Capítulo 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

Capítulo 5

BRÇOS

CATEGORIA
IIICR-A98A2
88000 C Desempenho de refrigeração B

Peso D

EN defesa A consumo EN D

Bullet Defense S

APD

Precisão de mira adequada da lâmina B

Tempo de mira C

Maneja o disparo de EN na - dose de peso desadequado refrigeração

O desempenho também é o melhor - quando a refrigeração do refrig

Vale a pena considerar se você quer mantê-lo

"ARMAS DE ARMAS

De "ACNX", o braço da arma também possui defesa de bala ao vivo e defesa EN. Embora o risco defensivo de equipar armas de fogo tenha diminuído, pode-se dizer que se tornou necessário fazer escolhas conscientes do equilíbrio entre ataque e defesa.

CATEGORIA
A08-BROCA2
88000 C Desempenho de refrigeração B

Peso D

EN defesa S consumo EN E

Bullet Defense S

AP S

Lâmina Adequada A Precisão de Mira

Tempo de mira D

O equilíbrio de defesa de alta dimensão e atraente

No entanto, o consumo EN que muitas vezes é insano é um grande problema

assunto Difícil de encontrar um uso para.

CATEGORIA
ii CR-WA69MG
56000C Desempenho de refrigeração A

Peso C.

PT defesa D

Consumo EN S

Bullet Defense S

APC

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira E Tempo de Mira A

Poder de ataque E: capacidade de bala E

alcance distância intervalo de disparo CD

Valor de calor no custo de munição EE atingido

Número máximo de fechaduras EE Consumo no lançamento PT

Melhor disparar balas vivas de alto calor em alta velocidade

Ngan. Mais forte em combate corpo a corpo

Possui boa eficiência de ataque

!!!! YA10-LORIS
90000C Desempenho de refrigeração A

Peso A

PT Defesa A

Consumo EN C

Defesa de bala B

AP D

ACNX ACNE ACLR

Adequação da lâmina S

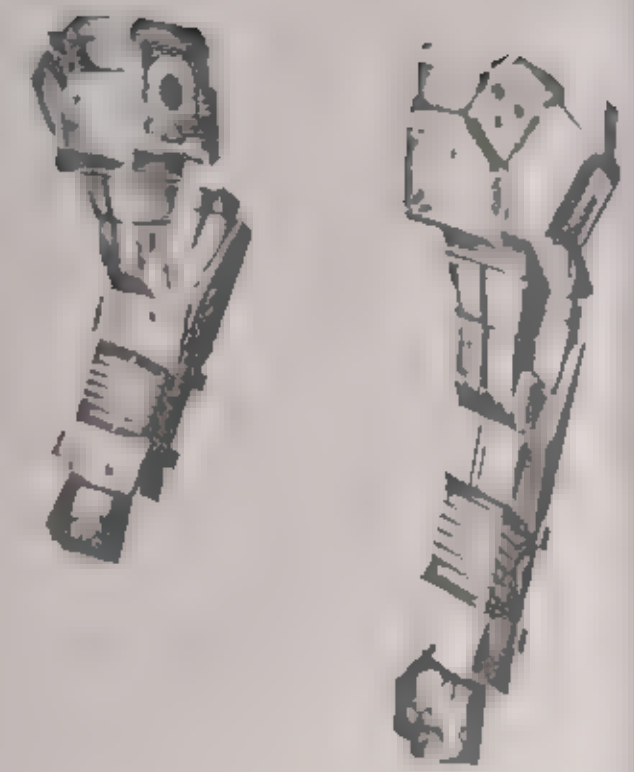
Precisão de Mira S

Tempo de mira A

Defesa esmagadora e aptidão de lâmina

Orgulhosamente leve - sacrificando o desempenho de outras partes

Vale a pena usar mesmo que seja um sacrifício



CATEGORIA
III CR-WA69MS
57000C Desempenho de refrigeração C

Peso S

EN Defesa D Consumo EN B

Defesa de bala D

AP E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira B

Tempo de Mira B

Poder de ataque DD Capacidade de munição D

Alcance B:C Intervalo de disparo A:A

Heat at Hit E: E Preço unitário de munição A

Número máximo de fechaduras Consumo EE no disparo EN --

Tamanho pequeno que pode mudar o número de disparos simultâneos

missil. Para traçar uma trajetória parabólica,

Não atinge inimigos de perto.

CATEGORIA
WA03-TAURUS
88000C Desempenho de refrigeração C

Peso C

EN Defesa B Consumida ENB

Defesa de bala D

APC

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de mira B

Tempo de Mira B

poder defensivo

Distância de alcance

Intervalo de disparo B.C.A.A

Calor na batida E: E Bullet Preço unitário B

Número máximo de fechaduras B B Consumo EN

E anexo de munição em a alta normal ou a alta normal

pequeno missil. excelente rastreamento

A taxa de acerto desta última é a maior atração

CATEGORIA
WA75MSP
118000C Desempenho de refrigeração S

peso E

EN Defesa E

Consumo EN E

Defesa de bala C

AP S

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira S Tempo de Mira A

Poder de ataque S.S Capacidade de munição E

Distância de alcance D: E intervalo de disparo

Valor de calor no acerto S.S Custo do projétil E

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Um grande missil que possui um tremendo poder

Se você acerta 4 tiros ao mesmo tempo, você ganhou.

Nº Acertos, a velocidade de disparo e a alta normal e a alta normal

CATEGORIA
CR-WA77MSV
84000C Desempenho de refrigeração B

Peso D.

PT proteção B

Consumo EN B

Defesa de bala A

APB

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira B Tempo de Mira B

Poder de ataque D:D número de balas

Alcance C:A Intervalo de disparo A:A

Calor na batida E: E Bullet Preço unitário B

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Pode ser alternado entre o tipo normal e o tipo de disparo vertical

Um missil duplo capaz. em distâncias curtas

Tipo normal, tipo vertical é eficaz para longa distância

CATEGORIA
ICR-WA91MSM
104000C Desempenho de refrigeração D

Peso C.

PT Defesa B

consumo FIM

Bullet Defense S

AP D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira S Tempo de Mira S

Poder de ataque E: capacidade de bala E

Alcance de tiro Intervalo de tiro SA

Calor no acerto E: custo da bala E C

Número máximo de bloqueios E Consumo de E ao disparar EN

Até 10 micro mísseis

Disparo simultâneo. Baixa potência, mas todas as balas acertam

Fácil de usar e ótimo como arma secundária

CATEGORIA
CR-WA69BZ
96300C Desempenho de refrigeração D

Peso D

EN Defesa E

Consumo ENA

Bullet Defense S

APS

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira A

Tempo de Mira C

Capacidade de munição do poder de ataque BB

Distância de alcance

C.C intervalo de disparo A B

Preço unitário de calor no hit

Número máximo de bloqueios EE Consumo EN ao disparar

uma série de pequenas granadas e projéteis de alta potência

Quatro balas simultâneas espalhadas

Então, vamos apontar para perto ou acertar

CATEGORIA
III CR-WA74BZL T 78400C
de refrigeração E

Peso C

PT proteção E

Consumo EN S

Real Defesa S

APS

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de mira B

Tempo de Mira A Precisão da Mira

Alcance B: B Intervalo de Tiro A: C Alcance de Tiro S: S Intervalo de Tiro

Valor de calor no hit DD Preço unitário A

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Uma granada em série que possui um tremendo poder com baixa potência,

tipo bazuca. A bala se espalha amplamente. O número de balas é pequeno e a visão é estreita, então

Tiro de curta distância com alta mobilidade e eficaz. Ouera apontar para um acerto certo disparando dois tiros ao mesmo tempo

CATEGORIA
CR-WA74GR
88000C Desempenho de refrigeração E

Peso E

EN Defesa D Consumido ENC

Bullet Defense S

AP S

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de Mira A

Tempo de mira D

Capacidade de munição SS de poder de ataque

Valor de calor no hit BB Bullet preço unitário D

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Uma série de pequenas granadas. CR-WA

Menos poder de fogo do que 74GR, mas mais pesado

Seu apelo é que é leve e fácil de equipar

CATEGORIA
CR-WA78GRL
Desempenho de refrigeração B 10000C E

Peso D.

PT defesa D

Consumo EN C

Bullet Defense S

AP B

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Precisão de mira A

Tempo de Mira B

A: Um número de balas

alcance S.S intervalo de disparo

Valor de calor no preço unitário da bala C:C

Número máximo de bloqueios EE Consumo ao disparar EN

Uma série de pequenas granadas. CR-WA

Menos poder de fogo do que 74GR, mas mais pesado

Seu apelo é que é leve e fácil de equipar

CATEGORIA
WA02-CETUS
88000C Desempenho de refrigeração C

Peso B

PT defesa

Consumo EN

Defesa de bala B

APS

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Precisão de mira S

Tempo de Mira S

Poder de ataque

Capacidade de munição B

C A Intervalo de disparo B B

Calor no preço unitário do marcador B D

Número máximo de fechaduras E E Consumo ao disparar EN

Pode ser alterado entre o tipo normal e o tipo de disparo vertical

Agora. Embora a carga de aeronave seja grande

A velocidade normal da bala é alta e o desempenho em a alta normal

CATEGORIA WA01-LEO

B2200C Desempenho de resfriamento A

PT proteção A
Defesa de bala D
ND

Prontidão S
Tempo de Mira S
Capacidade de bala F B
R C

Alcance B Intervalo de disparo C
Calor no preço unitário da bala D D

Número de fechaduras E E Consumo ao disparar E N B E

Um laser que utiliza energia em ondas e ondas de laser. Assim como o número de lasers usados é o mesmo e básico para a arma de fogo. A arma de fogo é básica para a arma de fogo.

CATEGORIA WA04-ÁRIES

53300C Desempenho de refrigeração S

PT Defesa S
Bullet Defense E

Precisão de Mira S
Tempo de Mira S

Capacidade de munição EE S
DE intervalo de disparo S:S

Valor de calor no hit E E preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras E E Consumo ao disparar EN SS

Expansão capaz de disparar até 12 tiros simultaneamente laser de dispersão. Se todas as balas acertarem, grande coisa. Apesar de ser uma arma, o consumo de EN na altura do lançamento é enorme.

CATEGORIA WA05-LUPUS

48000C Desempenho de refrigeração S

PT Defesa B
Defesa de bala D
VISÃO WS SOL DO

Precisão de mira E
Tempo de Ajuste de Objeto E

Alcance C: C Intervalo de disparo E: E

Valor de calor no hit E E preço unitário da bala

Número máximo de provas C/S Consumo durante o disparar EN AB C consumo durante o disparar EN B Geração de calor durante o disparar EN C

Use ondas de energia Orbit e cortes normais para disparar pequenas armas autônomas canhão. Um braço de arma de lâmina que pode ser auxiliado disparando 6 tiros de uma só vez. Qualquer A teoria é usada como alvo

CATEGORIA SYURA

61000C Desempenho de refrigeração S

PT Defesa S
Bullet Defense E

Poder de ataque E E Capacidade de munição E

Alcance da lâmina E valor de calor no golpe da lâmina C

Alcance da lâmina E valor de calor no golpe da lâmina C

Pode atacar até 2 vezes seguidas

"PERNAS"

Em qualquer título, a aeronave

A arma é a chave para determinar a direção

Toque de peça ativado por ACNX

Ajuste o desempenho com meios para

Estou procurando um cenário perfeito

CATEGORIA CR-LH69S

49600C Desempenho de resfriamento B

PT defesa D
Defesa de bala C

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem B Desempenho de salto D

Pernas do equipamento inicial. desempenho geral é Desempenho de AP e refrigeração mediana, mas excelente. Pertence à categoria excelente e é fácil de manusear.

CATEGORIA LH01-LYNX

40000C Desempenho de refrigeração D

EN Defesa C Consumida ENB
Defesa de bala D

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem B Desempenho de salto D

Peso leve e excelentes peças de proteção EN. Consumo como perna nesta classe. Eu gostaria de observar que o EN é alto.

CATEGORIA LH02-LYNX2

43000C Desempenho de refrigeração D

EN Defesa consumida ENB
Defesa de bala D

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem C Desempenho de salto D

A arma é a chave para determinar a direção. E ainda mais leve. AP também aumentou. No entanto, o consumo EN é um pouco difícil.

CATEGORIA LH04-DINGO

50000C Desempenho de refrigeração C

ENE
Defesa de bala D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

B Desempenho de salto C

A maior característica é o baixo consumo de EN.

Baixa defesa EN, mas outros

O desempenho permanece quase na média

CATEGORIA ICR-LH73SSA

58000C Desempenho de refrigeração C

PT defesa D
Defesa de bala B

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem C Desempenho de salto D

Melhor proteção de bala em um bipé de peso médio ter poder O consumo de EN também é suprimido

É adequado para uma tática de avanço com poder de fogo.

CATEGORIA CR-L802

62500C Desempenho de refrigeração C

PT defesa D
Defesa de bala C

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

B Desempenho de salto C

Versão leve do CR-LH73SSA.

Defesa e capacidade de carga foram cortadas, mas alta

Uma boa parte que pode lidar com o combate móvel

CATEGORIA LH05-COUGAR

60000C Desempenho de refrigeração B

PT defesa B
Defesa de bala C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade C Standby Consumo EN C

Antes de virar C Desempenho de salto D

O maior volume de Nakajiro indica

re. empurre de uma vez com armas reais

CATEGORIA CR-LH89F

88000C Desempenho de refrigeração D

EN Defesa E
Defesa de bala C

Estabilidade de desempenho do freio D

Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

B Desempenho de salto C

Grande capacidade de carga máxima e consumo

As pernas também são maneadas sob controle. sincronizar a

Ampla gama de aplicações com outras peças

CATEGORIA LH07-DINGO2

127000 C Desempenho de refrigeração C

PT defesa D
Defesa de bala D

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade no pouso D

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

A Desempenho de salto C

Bom equilíbrio de LH04-DINGO

Mobilidade herdada e muito aprimorada. Médio

Se você quer combate de alta mobilidade com um bipé é isso.

CATEGORIA CR-LH92S3

129000C Desempenho de refrigeração B

PT defesa D
Defesa de bala D

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem B Desempenho de salto C

Excelente em desempenho de defesa e resfriamento

Bom equilíbrio. Consoma mais PT

Então, eu quero que o armamento seja munição real.

CATEGORIA LH09-COUGAR2

130000C Desempenho de refrigeração C

PT Defesa C
Defesa de bala C

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem A Desempenho de salto C

Desempenho baseado em LH05-COUGAR

ajustar o equilíbrio. Uma desvantagem notável

Pode se dizer que é uma peça versátil

ARMAS BRAÇOS, PERNAS

CATEGORIA DE PERNAS HUMANOIDES

CATEGORIA

III CR-LH74M

37500C Refrig.abilidade

Peso S

ENDORENC

APD

55000C Desempenho de refrigeração D

LH03-PANTERA

Peso S

Consumo EN C

APC

Pr. gravação

Deleção de tela D

Grupo capacitado de carga Desempenho de estabilidade

C

movimento de massa

E Estabilidade E Desempenho de frenagem E Estabilidade na aterrissagem E

Estabilidade Consumo EN B Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B Desempenho de viragem A Desempenho de salto C

Entre as peças, alta máquina

como compensação por sexo

A praticidade é bastante baixa com um sino

Péça leve com proteção ligeiramente melhorada

Embora haja em

O equilíbrio é bom se for pesado

PERNAS HUMANOIDES

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

III CR-LH79L

62300C Desempenho de refrigeração D

Peso S

PT defesa D

ENBs consumidos

defesa real E

APES

ACNX ACNE ACLR

gracioso máximo de digito de

Desempenho do freio E

Estabilidade de pouso E

Desempenho de viragem S

Consumo Standby EN S

Desempenho de salto B

EN consumido, mantendo alta mobilidade reduzido. No entanto, a superfície defensiva e a carga úti.

é uma parte de pico que é baixa.

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

II CR-LH84L2

69500C Desempenho de refrigeração C

PT de defesa

Real Defesa E

ACNX ACNE ACLR

Desempenho do freio Estabilizante na aterrissagem E

Desempenho a Jato quando atingido Consumo em espera FNC

desempenho de salto S

Ajuste suave de CR-LH79L

para Fácil de manusear normal de capacidade de carga

foram as 1000 peças de FV alimen a comprimentos

A praticidade e bastante boas condições

PERNAS HUMANOIDES

LH06 JAGUAR

T Desempenho 7000C B

peso S

ENCs

ENCs consumidas

APES

Defesa D

Director D

A

Desempenho Estabilidade e na aterrissagem E

Estabilidade de tempo D Consumo em espera EN B

Desempenho da minha curva A Desempenho do salto B

Desempenho geral médio

Fácil de manusear, mas falta um fator decisivo

Então, portanto, o resultado de participantes e subparticipantes em jogos

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

IIICR-LH95M2

78800C Desempenho de refogeração C

Peso S

PT proteção

consumo FIM

Bullet Defense E

APD

AGNY AGNY AGNY

Carga máxima nas pernas E Desempenho de mobilidade A

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atirando E Consumo em espera EN E

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B

Com a manobrabilidade de um bipé leve, o EN 1

Defesa alta também. Devido a grande quantidade de EN consumida,

Dói que o reforço é difícil de usar.

CATEGORIA


PERNAS HUMANOIDES

!!!! LH10-JAGUAR2

1

90000C Desempenho de refrigeração A

Peso S



PT defesa D → Consumo EN C

Defesa de braço D APE

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade A

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto B

Peso pesado para um bipé leve

com uma carga útil equivalente à de uma classe de peso médio

Claro, também tem alta mobilidade

CATEGORIA

II CR-LH99XS

100400C Desempenho de refrigeração, C

PT proteção

Defesa de baixa D

ACINX ACNE ACLA

Desempenho do freio E Estabilidade e aderência

Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera E e B

Desempenho de viragem Um desempenho de sa o

Maior carga útil para um bipé leve

ser A defesa EN também é alta, mas a mobilidade

Não é o suficiente

CATEGORIA

PERNAS HUMANOÍDES

YLH11-VIXEN

15000C Desempenho de refrigeração C

ENDA

consumo FIM

Defesa Física D

APEs

D Desempenho do movimento B

Freio E Estabilidade no Solo E

Desempenho da estabilidade quando atingido Círculo em asfalto 24D

B Desempenho de salto S

Bom em pular, leve

Táticas de velocidade únicas

em desempenho a grande quantidade de pernas

CATEGORIA

PERNAS HUMANÓIDES

T.

CR-LH77A

63500C Desempenho de refrigeração C

Peso C

PT defesa D

Consumo PT A

Defesa de baixa B

APA

ACNX ACNE ACUR

Carga máxima nas pernas A Desempenho de mobilidade E

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

1

Tem carga suficiente como um bipé pesado.
Equilibrado, mas não muito pesado

CATEGORIA


PERNAS HUMANOIDES

T

!!!! LH08-CHACAL

7000C Desempenho de refrigeração B

Peso D



EN Defesa consumida EN A

Defesa de baixa B

AP A

ACNX ACNB ACLR

Capacidade máxima de carga das pernas B Desempenho de mobilidade E

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem C

Desempenho de estabilidade durante o alarido A Consumo e espera EN A

Desempenho de viragem C Desempenho de salto E

Consumo de EN é um recurso e o poder de defesa também é bom

Pontuação de aprovação. Aproveitando esses pontos fortes

Eu quero combiná-lo com uma arma Ruggie

CATEGORIA

PERNAS HUMANÓIDES

III^{T.}

CR-LH81AP

CRE N° *

74800C Desempenho de resfriamento A

PT proteção

RENG

APS

ACNX ACNB ACUR

ampliação das pernas e a estabilidade da estrutura

Desempenho do freio D Estabilidade na alteração da

Desempenho de estabilidade quando atnq do ciclo B PT

Desempenho de salto

D salto desempenho

A quantidade máxima para um bipé de peso

É uma peça excelente sem pontos

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

LH12-LYCAON

9000 Desempenho de refrigeração A

Peso C

PT proteção

ENBs consumidos

AP A

Desempenho do freio C Estabilidade no pouso B

Desempenho de estabilidade S Cns im. em espera LH D

C Desempenho de salto E

Bom equilíbrio defensivo e estabilidade

também é bom em Consumo em espera PT

Muito, mas não uma grande desvantagem

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDES

T.

CR-LH96FA

99800C Desempenho do refrigerador A

dia de peso

PT defesa B

Consumo EN B

Defesa de bala C

AP A

D

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN B

C Desempenho de salto E

Todo o desempenho básico está acima da média

Carga suficiente Adequado para várias situações

É uma parte excelente

CATEGORIA

PERNAS HUMANOIDE

LH13-JACKAL2

10000C Desempenho de retr geravido S

ENASE

WREN B

APS

E

Desempenho de frenagem DScohi Estabilidade C

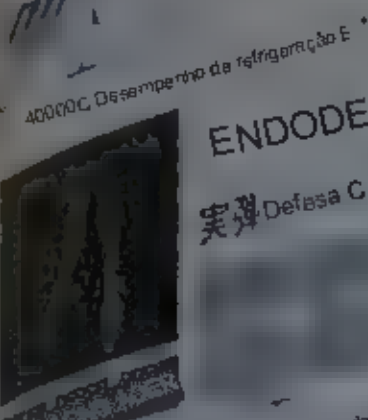
D Desempenho de salto E

Tem o AP de classe mais alta para um tipo de bñã

você também pode usar afiras que sem mel os reior os

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR01-GOAT



40000C Desempenho de refrigeração E

Peso A.

Consumo EN S

AP B

ENDODE

Defesa C

Capacidade máxima de carga D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem D

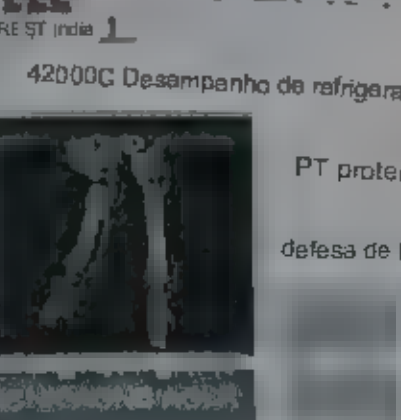
Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

A Desempenho de salto A

O desempenho de aterragem e as vantagens do tipo de junta reversa são especialmente visíveis no consumo EN. De todas as pernas, esta é a única que não desliza nem se move para trás, mantendo-se sempre no mesmo lugar.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ76



42000C Desempenho de refrigeração D

Peso A.

Consumo EN S

APC

PT proteção

Defesa de baixa C

Capacidade máxima de carga da perna D

Desempenho do freio D

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

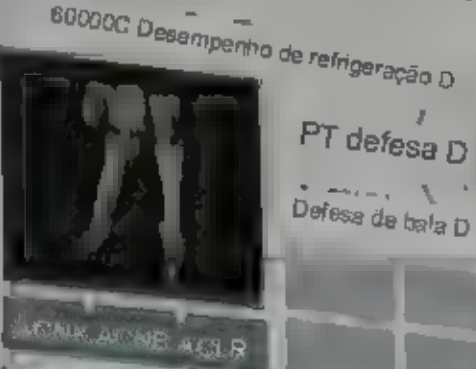
Virando desempenho A

Desempenho de salto S

Excelente poder de salto, leveza está vendendo partes das coisas. com uma pequena carga, Quem encontrar equipamentos que aproveitem meus pontos fortes.

CATEGORIA PERNAS COM JUNTA INVERSA

CR-LRJ84M



60000C Desempenho de refrigeração D

Peso S

Consumo EN A

APD

PT defesa D

Defesa de baixa D

Capacidade máxima de carga da perna D

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem D

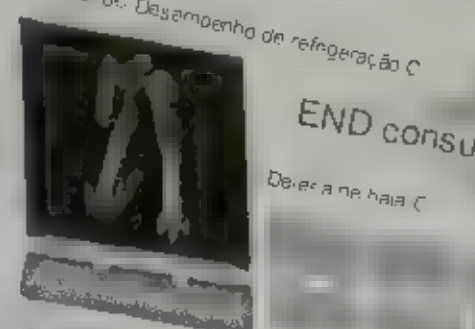
Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

A Desempenho de salto S

A defesa não é confiável mas transformar o desempenho e Excelente desempenho de salto Voar ao redor Uma tática que perturbe o inimigo e adequada

CATEGORIA PERNAS COM JUNTA INVERSA

LR04-GAZELA



66000C Desempenho de refrigeração C

Peso A

END consumo ENS

APB

Defesa de baixa C

Capacidade máxima de carga da perna C

Desempenho do freio Estabilidade na aterrissagem B

Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN S

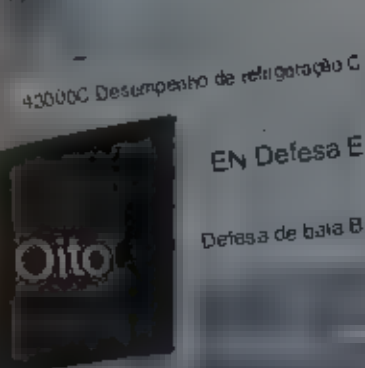
Desempenho de viragem B Desempenho de salto S

A defesa não é confiável mas transformar o desempenho e Excelente desempenho de salto Voar ao redor Uma tática que perturbe o inimigo e adequada

Se puder, use isso primeiro

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR02-ORYX



43000C Desempenho de refrigeração C

Peso B

Consumo PT A

APS

EN Defesa E

Defesa de baixa B

Capacidade máxima de carga da perna D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem B

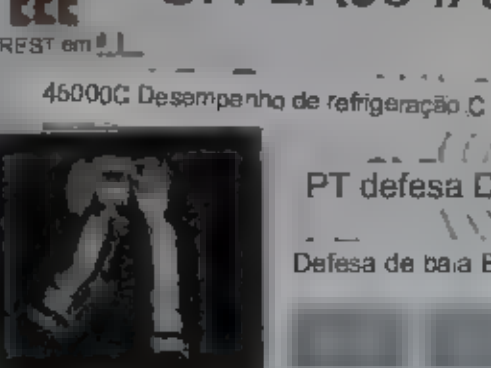
Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN A

B Desempenho de salto A

Perna articular reversa com ênfase na defesa A defesa EN ainda é baixa, mas o AP e a defesa de munição são bons e suficiente

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ84A



46000C Desempenho de refrigeração C

Peso B

Consumo PT A

AP A

PT defesa D

Defesa de baixa B

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

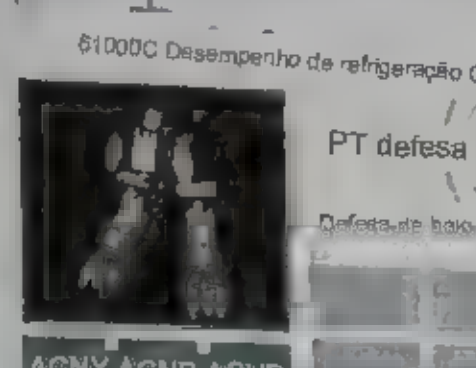
Desempenho de estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem B Desempenho de salto A

Pior, sem comprometer muito a mobilidade Avance um nível de defesa sem precedentes, especialmente Um tipo que prioriza a defesa contra balas.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

LR03-ORYX2



61000C Desempenho de refrigeração C

Peso A.

Consumo PT A

PT defesa D

Defesa de baixa B

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem B

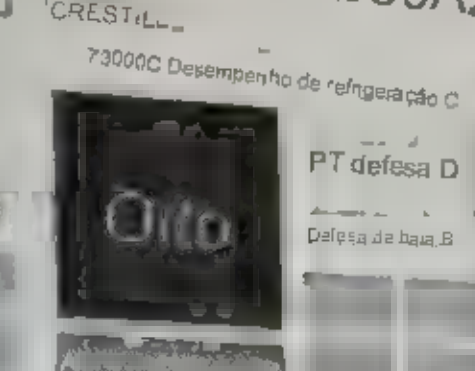
Desempenho de estabilidade quando atingido E Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem B Desempenho de salto A

Uma versão mais leve do LR02-ORYX. Bom impulso e salto normal. Quem desenvolver uma bateria aérea que eu use corretamente.

CATEGORIA PERNAS DE JUNÇÃO INVERSA

CR-LRJ90A2



73000C Desempenho de refrigeração C

Peso B

Consumo EN A

APS

PT defesa D

Defesa de baixa B

Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade D

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem C

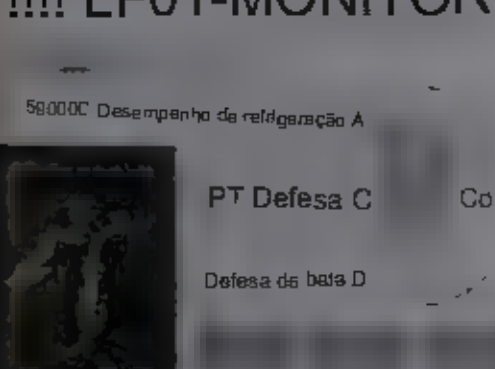
Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem B Desempenho de salto C

satisfatório. Aproveitando o baixo consumo de EN, Pode usar armas de energia.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF01-MONITOR



56000C Desempenho de refrigeração A

Peso.

Consumo EN C

AP D

PT Defesa C

Defesa de baixa D

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

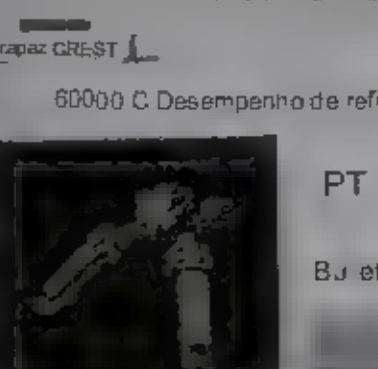
Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN C

A Desempenho de salto C

Apesar de seu desempenho equilibrado, Este nível não é de forma alguma alto. Entre eles A falta de capacidade de carga é ressonante.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

ICR-LF71



60000 C Desempenho de refrigeração S

Peso A.

consumo FIM

APD

PT Defesa A

Defesa de baixa E

Capacidade máxima de carga nas pernas D Desempenho de mobilidade C

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

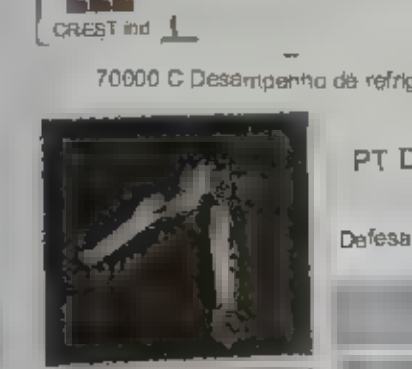
Desempenho de estabilidade quando atingido B Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto D

O mais leve dos modelos de quatro patas. baixo AP e proteção e mecanismo EN em comparação com proteção contra impacto ao vivo O desempenho é alto e a impressão é inconsistente.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

CR-LF81



70000 C Desempenho de refrigeração B

Peso A.

Consumo EN B

APes

PT Defesa C

Defesa de baixa D

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio D Estabilidade na aterrissagem E

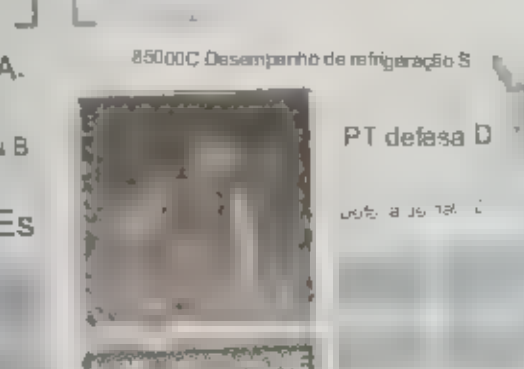
Desempenho de estabilidade quando atingido A Consumo em espera EN B

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Consumo EN reduzido de CR-LF71 tipo. Excelente desempenho de movimento e desempenho de giro e pode lidar com inimigos em movimento rápido

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF02-GAVIAL



85000C Desempenho de refrigeração S

Peso D

Consumo EN B

APC

PT defesa D

Defesa de baixa C

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio E Estabilidade na aterrissagem E

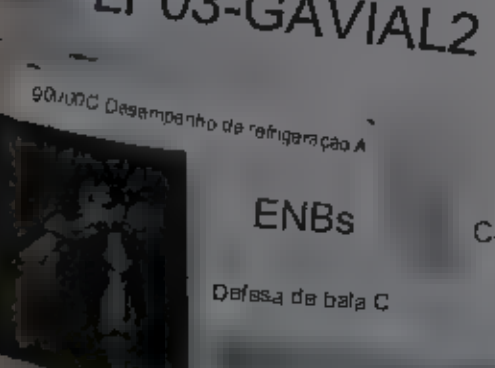
Desempenho de estabilidade quando atingido D Consumo em espera EN A

Desempenho de viragem S Desempenho de salto D

Tipo preferido, consumo PT também não é ruim Devido ao seu próprio peso Ilumine outras partes

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF03-GAVIAL2



90000C Desempenho de refrigeração A

Peso C.

Consumo EN E

AP B

ENBs

Defesa de baixa C

Capacidade máxima de carga das pernas D Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio B Estabilidade na aterrissagem E

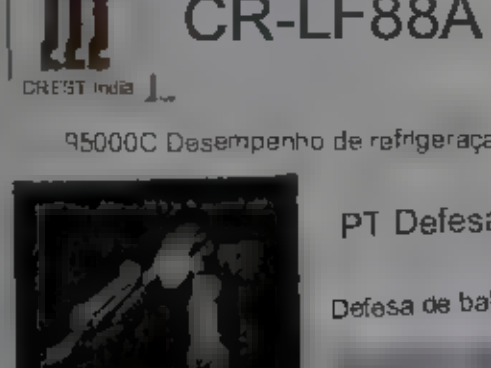
Desempenho de estabilidade quando atingido Consumo em espera EN C

A Desempenho de salto D

Tipo de quatro patas que prioriza a mobilidade o consumo PT também não é ruim Devido ao seu próprio peso, Eu quero que outras partes sejam mais leves.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

CR-LF88A



95000C Desempenho de refrigeração B

Peso B

ENE consumido

AP A

PT Defesa S

Defesa de baixa D

Capacidade máxima de carga da perna C

Desempenho do freio C

Desempenho de estabilidade quando atingido A

Desempenho de viragem S

Estabilidade de pouso E

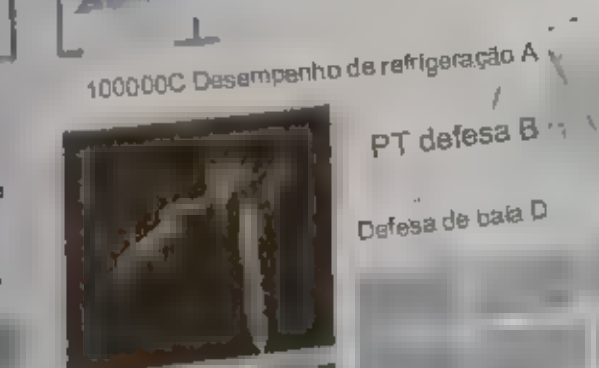
Consumo em espera EN D

Desempenho de salto C

Peças que são boas na defesa AP e EN. máquina É dinâmico, mas consome muito EN Não posso mostrar porque estou doente.

CATEGORIA QUATRO PERNAS

LF04-LAGARTO



100000C Desempenho de refrigeração A

Peso

consumo FIM

APC

PT defesa B

Defesa de baixa D

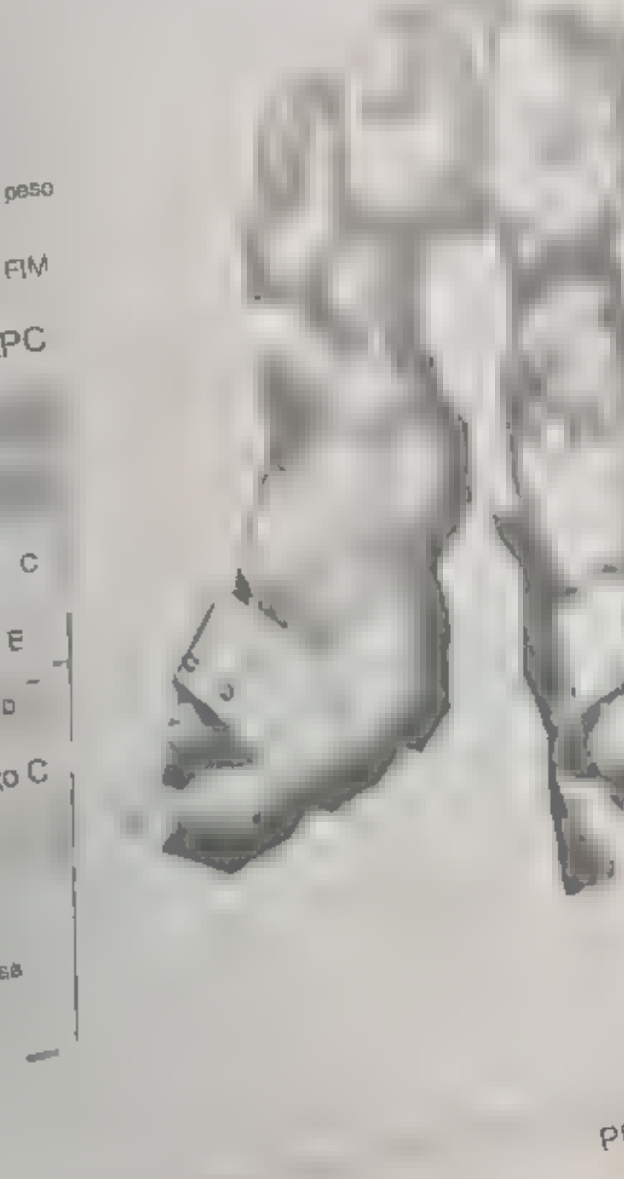
Capacidade máxima de carga da perna C Desempenho de mobilidade

Desempenho do freio C Estabilidade na aterrissagem E

Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN D

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Consome muito EN, mas O desempenho de Keno é bom em comparação com a defesa O peso leve também é atraente.



CAPITULO 1

Capitulo 2

CAPITULO 3

CAPITULO 4 LISTA DE PEÇAS

capitulo 5

PERNAS

CATEGORIA III CR-LF93A2

130000C Desempenho de refrigeração A

ENDE

Bullet Defense C

Peso C

Consumo ENE

APA

Desempenho do freio CT Estabilidade na aterrissagem E Desempenho do freio

S Consumo em espera EN B Desempenho estável quando atingido C Consumo em espera EN C

Desempenho de viragem S Desempenho de salto C

Saída do booster C Aceleração durante o booster C

[Consumo durante o impulso ENS Geração de calor durante o impulso

A Desempenho de giro DI Desempenho de salto

Boa defesa de projéteis, fraca defesa EN e desempenho de refrigeração. Núcleo ou

Quero pensar em comprar meus pontos fracos com meus braços.

Alto nível e desempenho estável. Como o consumo de EN durante o modo de espera é baixo, os boosters podem ser usados com frequência

CATEGORIA QUATRO PERNAS

III CR-LT69

Desempenho de refrigeração 33000C

PT proteção E

Bullet Defense S

Peso D

Consumo EN S

APS

Desempenho do movimento

Desempenho do freio ST Estabilidade ST na aterrissagem S

Saída do booster E Adição durante o boost

S Aumente o calor

A D Desempenho de salto

Apresenta um consumo EN muito baixo. O Dependendo do gerador, um tipo de tanque No entanto, também pode lidar com combate aéreo.

CATERPILLER

CATEGORIA

III CR-LT71

40000C Desempenho de refrigeração C Peso E

PT consumo de defesa ENS

defesa real S

APS

Capacidade máxima

Desempenho do movimento ST D

Estabilidade de pouso ST S

Desempenho estável quando atingido S Consumo em espera EN S

Saída do booster E Adição durante o boost

S Aumente o calor

A D Desempenho de salto

Apresenta um consumo EN muito baixo. O Dependendo do gerador, um tipo de tanque No entanto, também pode lidar com combate aéreo.

CATEGORIA CATERPILLER

CATERPILLER

!!!! LT01-BOAR

65000C Desempenho de refrigeração

A FIM

B

APA

Desempenho de frenagem

C Estabilidade ao pousar

Desempenho de estabilidade ao ser atingido C Consumo em espera EN E

Saída do booster D Boost O Consumo durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de salto E

muitos tanques não gostam para superar e obter uma defesa impecável

Também é vendido como o mais leve entre todos os tanques

CATEGORIA

CATERPILLER

LT02-BOAR2

72000C Desempenho de refrigeração A

FIM

EN C contínuo

Defesa A

APS

Desempenho do freio D

Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN E Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN A

[Aceleração da saída do booster D durante o boost D [Aceleração da saída do booster D durante o boost E

Consumo durante o impulso PT C

Geração de calor durante o S Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost B

Impulso Desempenho de liberação E Desempenho de salto - Desempenho de giro E Desempenho de salto

T01 BOAR CARGA CAPACIDADE E DESEMPENHO DE REFRIGERAÇÃO Maior carga útil de todas as pernas para cima e tem uma carga de amarração, AP e defesa de baixa que são adequadas para o combate real. Se você quiser fazer um ptune, comece com Consumo EN Como esperado, a mobilidade é baixa.

CATEGORIA

CATERPILLER

III CR-LT78A

95000C Desempenho de refrigeração D

peso E

PT defesa D

Consumo PT A

Bullet Defense S

APS

D] Carga máxima nas pernas ST Desempenho do movimento B Desempenho do freio S Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN A

[Aceleração da saída do booster D durante o boost D [Aceleração da saída do booster D durante o boost E

Consumo durante o impulso PT C

Geração de calor durante o S Consumo durante o boost EN A Geração de calor durante o boost B

Impulso Desempenho de liberação E Desempenho de salto - Desempenho de giro E Desempenho de salto

T01 BOAR CARGA CAPACIDADE E DESEMPENHO DE REFRIGERAÇÃO Maior carga útil de todas as pernas para cima e tem uma carga de amarração, AP e defesa de baixa que são adequadas para o combate real. Se você quiser fazer um ptune, comece com Consumo EN Como esperado, a mobilidade é baixa.

CATEGORIA

CATERPILLER

II CR-LT81A2

99000C Desempenho de refrigeração C

Peso E

PT Defesa C

Consumo PT A

Bullet Defense S

APS

Desempenho do freio ST Estabilidade na aterrissagem S

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN B Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Saída do booster D Aceleração durante o boost B Saída do booster D Aceleração durante o boost D

Consumo durante o boost EN A Valor calorífico durante o boost B Consumo durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de curva D Desempenho de salto Desempenho de curva E Desempenho de salto

Tailândia que ajustou o desempenho do CR-LT78A

Pl. Além de ser pesado, é bem equilibrado. Além disso, seu desempenho de movimento é comparável ao de um quadrupede

Está acabado em boas partes.

CATEGORIA

CATERPILLER

!!! LT03-GRIZZLY

Desempenho de refrigeração 100000C

PT proteção

Bullet Defense S

Consumo PT A

APS

Desempenho do freio A Estabilidade na aterrissagem

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN B Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Saída do booster D Aceleração durante o boost B Saída do booster D Aceleração durante o boost D

Consumo durante o boost EN A Valor calorífico durante o boost B Consumo durante o boost EN C Durante o boost

Desempenho de curva D Desempenho de salto Desempenho de curva E Desempenho de salto

Tailândia que ajustou o desempenho do CR-LT78A

Pl. Além de ser pesado, é bem equilibrado. Além disso, seu desempenho de movimento é comparável ao de um quadrupede

Está acabado em boas partes.

CATEGORIA

CATERPILLER

CR-LHT92

120000C Desempenho de refrigeração S

PT Defesa A

Bullet Defense A

Consumo EN C

AP B

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem B Desempenho do freio B Estabilidade no pouso E C Consumo durante a espera

quando atingido Saída do booster B Aceleração durante o booster E Saída do booster C Aceleração durante o booster A Saída do booster S

Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost E Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost C

[Desempenho de curva E Desempenho de salto Desempenho de curva A Desempenho de salto - Desempenho de curva

Pernas do tipo tanque com alta potência de reforço

Combinam poder defensivo e capacidade de manobra suficientes e o consumo de EN também é suprimido.

Pode-se dizer que é uma obra-prima

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

CR-LN79

40000C Desempenho de refrigeração B

peso B

EN Defesa E

Consumo PT A

Defesa de baixa D

AP B

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem B Desempenho do freio B Estabilidade no pouso E C Consumo durante a espera

quando atingido Saída do booster B Aceleração durante o booster E Saída do booster C Aceleração durante o booster A Saída do booster S

Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost E Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost C

[Desempenho de curva E Desempenho de salto Desempenho de curva A Desempenho de salto - Desempenho de curva

Pernas do tipo tanque com alta potência de reforço

Combinam poder defensivo e capacidade de manobra suficientes e o consumo de EN também é suprimido.

Pode-se dizer que é uma obra-prima

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

!!!! LN01-SEAL

42000C Desempenho de refrigeração B

Peso A

PT defesa D

Consumo PT A

Defesa de baixa D

AP B

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem B Desempenho do freio B Estabilidade no pouso E C Consumo durante a espera

quando atingido Saída do booster B Aceleração durante o booster E Saída do booster C Aceleração durante o booster A Saída do booster S

Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost E Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost C

[Desempenho de curva E Desempenho de salto Desempenho de curva A Desempenho de salto - Desempenho de curva

Pernas do tipo tanque com alta potência de reforço

Combinam poder defensivo e capacidade de manobra suficientes e o consumo de EN também é suprimido.

Pode-se dizer que é uma obra-prima

CATEGORIA

CATERPILLER

CR-LN85

57000C Desempenho de refrigeração B

PT defesa D

Bullet Defense S

Consumo PT A

AP B

Desempenho do freio BT Estabilidade na aterrissagem B Desempenho do freio B Estabilidade no pouso E C Consumo durante a espera

quando atingido Saída do booster B Aceleração durante o booster E Saída do booster C Aceleração durante o booster A Saída do booster S

Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost E Consumo durante o boost ENS Geração de calor durante o boost C

[Desempenho de curva E Desempenho de salto Desempenho de curva A Desempenho de salto - Desempenho de curva

Pernas do tipo tanque com alta potência de reforço

Combinam poder defensivo e capacidade de manobra suficientes e o consumo de EN também é suprimido.

Pode-se dizer que é uma obra-prima

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

!!!! LN02-SEALION

63000C

A ENDE

Defesa de baixa A

EN C contínuo

APS

Desempenho do freio AT Estabilidade na aterrissagem D

[Desempenho de estabilidade quando atingido S Consumo em espera EN B Desempenho de estabilidade quando atingido C Consumo em espera EN A

Saída do booster 6 Aceleração durante o boost A

Desempenho de viragem A Desempenho de salto

O mais carregado de todos os carros aéreos

A quantidade de EN é grande. Capacidade de carga e armamento

PERNAS



CATEGORIA

Desempenho de refinamento

LN03-WALRUS 66000C B

Peso S

Consumo EN S

AP C

PT proteção

defesa de bata E

ACK

DOR ACLR

C Estabilidade no pouso E

Desempenho de freio

Saída do booster S Aceleração durante o boost

Consumo durante o boost EN A

Desempenho de voo

Seguro de usar E

ado da nave com análise na evasão

CR-LN91HM

B Peso S

EN Defesa consumida EN B

defesa de bata E

APD

CR-LN99M2

S

Sexo E

Desempenho de voo

Saída do booster S Aceleração durante o boost S

Consumo durante o boost EN A

Desempenho de voo

A parte mais rápida de todas. Por outro lado, a capacidade de carga é extremamente pequena e é difícil estar totalmente armado

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

CR-LN99M2

Peso S

EN Defesa B

defesa de bata E

AP C

CR-LN99M2

S

Desempenho de freio B

Saída do booster S Aceleração durante o boost A

Consumo durante o boost EN A

Desempenho de salto

Pegadas que tornam o CR-LN91HM um pouco mais difícil de vencer

gerado ao aumentar

CATEGORIA

PERNAS FLUTUANTES

LN04-WALRUS2

S Peso

Consumo PT A

Defesa de bata D

AP A

Desempenho de freio B

Desempenho de estabilidade durante o som

Consumo durante o boost S Aceleração durante o boost C

Desempenho de salto

A defesa é mediana, mas outros fundamentos

capacidade de carga é grande para um



Fato Militar Termos de Combate Militar 4

gráfico de patente militar

Status Militar

Marechal	General dos Exércitos	General dos Exércitos
de Campo Geral		em geral
tenente-general do exército	tenente general	tenente general
	major-general	major-general
associado	General de brigada	General de brigada
coronel	coronel	núcleo
tenente-coronel do exército	tenente-coronel	Tenente Kernel
capitão do exército	Principal	Principal
tenente do exército	Primeiro	Primeiro-tenente

Tenente Segundo	Tenente Segundo	Tenente
Subtenente Sênior	Subtenente principal	Subtenente principal
	Subtenente	Subtenente

Sargento-Mor Sênior	Sargento major	Sargento-Mor
Sargento-Mor Sênior	Sargento 1ª classe	Sargento-Mor Primeira Classe
Sargento major do exército	Sargento Mestre	Primeiro Sargento
Sargento do Exército	Sargento 1ª Classe	Sargento Primeira Classe
Sargento Júnior	Sargento	sargento
Cabo do Exército	Cabo	copular
Privado 1ª Classe	Privado/	primeira classe privada
exército privado	funcionários	privado
Pessoal Privado do Exército		Recrutamento
exército de terceira classe	Recrutar	de Pessoal (Aprendiz)

No mundo de "Armored Core", os corvos mercenários chamam uns aos outros por classificação. Não cabe, mas Mine Corporal na arena de ACPP e Surgeon em AC2. Havia um corvo que se chamava Tobob, então a palavra parece ter sobrevivido.

Coluna

PERNAS

REFORÇO

Em CA, os dados
gosto de não
Correndo apenas impulsionando
É possível se perder.

ATEGORIA

CR-869

20500 C-1D

Peso S

consumo ENS

Saída de reforço inicial baixa
Além disso, o valor calórico é baixo, então
Nenhum benefício

ATEGORIA

CR-B83TP

63000 C7-7D

Enfermeira VE

Consumo ENA

Boost S

Estrela S

É especializado em potência instantânea e possui saída máxima
ser A quantidade de EN consumida durante o impulso é
Eu quero cobri-lo com um pequeno impulso

CATEGORIA

B05-GAIVOTA

aumento de 110000C

peso B

Boost S

ENB consumidos

Aumentar CE

Saída de reforço S

Alto rendimento e baixo consumo de boost
Competível com EN. No entanto, a quantidade de
calor gerada é a maior entre todos os boosters

CATEGORIA

III CR-B72T

28500 C 1-111C

Peso A

consumo FIM

Saída de reforço C

A saída é significativamente maior do que o CR-B69.
estão estourando. Tive uma febre um pouco alta
Portanto, é necessário um radiador de alto desempenho

CATEGORIA

B02-ABUTRE

75500C1-10

Consumo PT A

Tempo de reforço A

Saída do estande A

Peso leve, alta potência e impulso
Boas peças com baixo consumo de EN. partida
A única desvantagem é o calor.

CATEGORIA

III CR-B90T2

112000C Boost D

peso E

ENE consumido

tempo de impulso D

Saída de reforço S

A saída do booster é muito alta, mas pesada
e consome muito EN. aeronaves pesadas
Pode ser usado para compensar essa mobilidade

CATEGORIA

!!!!B01-BIRDIE

aumento de 55000C

Boost D

CARRIÇAS

O menor valor calórico entre todos os boosters
É uma parte fácil.

CATEGORIA

B03-ABUTRE2

aumento de 100000C

WRENA

[reforço]

Melhor geração de calor de B02-VULTURE
Um pouco mais pesado, mas desempenho geral
Equilíbrio muito bom

Fato Militar Termos de Combate Militar 7

Código Fonético/Código Morse

O som de tiros a comunicação de rádio do campo de batalha as letras do alfabeto

Para evitar mal-entendidos a palavra que representa a letra e usada para distinguir o som

fazer uma chamada de voz Por exemplo, quando você quer dizer "AC"

Pronuncia-se "Alpha Charlie". A

comunicação eletrônica é a base do mundo Armored Core, mas

Os sinais de Ruth às vezes são usados para sinalizar no campo de batalha

e são uma habilidade básica para mercenários profissionais

UM

Um

2 DOIS dedos

3 FOLHAS

DE ÁRVORE

6 FIFE

6 SEIS

7 SETE

8 OITO

NOVE

ZEE-ROW

Niner

Geelow

Para evitar ouvir mal o som T, 2 é dedo
do pé e 3 é árvore.

A. ALFA alfa

B BRAVO Bravo

C CHARLIE Charlie

D DELTA delta

E ECO eco

F FOXTROT Foxtrot

G GOLFE golfe

H HOTEL Hotel

1 ÍNDIA Índia

J JULIETA Julieta

K KILO quilo

L LIMA

M MIKE microfone

N NOVEMBRO Novembro

O OSCAR oscar

P. PAPAI papai

Q QUEBEC Quebec

R ROMEU Romeu

S SERRA Scherer

T TANGO tango

Uniforme U UNIFORME

V VICTOR Vencedor

WÍSCUE W

X RAIÃO X Raio X

Y YANKEE yanque

Z ZULU suhl

TFCS

CATEGORIA T MF01-MUREX29000C

Peso S

Consumo EN S

Bloqueável E

hora do rock B

BLOQUEIO DE VISÃO ST SIMPLES

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo local B versus desempenho de ECM B

Distância média bloqueável D Alcance médio de aquisição D

Apesar de ser um equipamento inicial, não há desvantagens visíveis além da distância bloqueável. Essa versatilidade é atraente

CATEGORIA T FUGEN

Alcance máximo de captura 60000C D

Peso

ENE consumido

Tempo máximo de bloqueio bloqueável

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo do local C versus desempenho do ECM E Alcance

bloqueável D Combate antiaéreo Adequado para mira longa

Seu FCS. Tempo de bloqueio mais curto

Bom para uso de mísseis

CATEGORIA T MF02-VOLUTE

42000C Alcance máximo de aquisição

Peso A

Consumo EN S

Bloqueável S

Mora do Rock C

BLOQUEIO DE VISÃO ST MULTI

ACNX ACNB ACLR

Paralelismo do local S versus desempenho E

Distância média bloqueável C Faixa média de aquisição D

O FCS com o maior número máximo bloqueável

O tempo de bloqueio é médio, então é necessária habilidade para trazer a habilidade

CATEGORIA T KOKUH

Alcance máximo de aquisição de bloqueio C D

Peso A

Consumo EN D

Bloqueável C

Rock Tempo B

BLOQUEIO DE VISÃO ST SIMPLES

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo do site vs. Desempenho ECM B

Distância média bloqueável D Alcance médio de aquisição D

O local é amplo a esquerda e a direita e os inimigos no chão podem ser fáceis de pegar. Como a distância bloqueável não é longa é adequado para batalhas de médio a curto alcance

CATEGORIA T F69

49000C

Peso S

Consumo EN S

Bloqueável E

B Tempo de Bloqueio E Bloqueável E

WS SIMPLES

ACNX ACNE ACLR

ECM Distância Travável Média Faixa Média de Aquisição S

FCS de curto alcance com excelente alcance médio de captura. Tem um longo tempo de bloqueio e funciona melhor com malmadoras do que com mísseis

CATEGORIA T MF04-COWRY 1

alcance máximo S peso B

Consumo ENS

Bloqueio Bloqueio Temporário D

BLOQUEIO DE VISÃO WS SIMPLES

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de Processamento Paralelo do Local vs. Desempenho ECM B

Alcance médio de aquisição de distância média bloqueável

C Tipo de grande angular com visao muito ampla. No entanto, o tempo de bloqueio e a distância de bloqueio não são bons o suficiente

CATEGORIA T MF03-VOLUTE2

Faixa máxima de 58000C C

Peso S

Bloqueio ENA

Rock

C Rock Time B

consumido D

BLOQUEIO DE VISÃO ST MULTI

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo do local A versus desempenho de ECM B

Faixa média de aquisição C

O número máximo de bloqueios do MF02-VOLUTE foi

aproximadamente 50% maior. O alto desempenho contra ECM também dá uma sensação de segurança

CATEGORIA T MIROKU

70000C Alcance máximo de captura B

Peso C

Consumo EN S

Rock Time A

SIGHT LOCK ST SINGLE

ACNX ACNB ACLR

Desempenho do ECM B

Distância média bloqueável C Alcance médio de aquisição

Grande número máximo bloqueável e tempo de bloqueio curto. A alta taxa de disparos consecutivos deve ser combinado com mísseis.

CATEGORIA T LIMPET

78000C Alcance máximo de aquisição A

Peso E

Consumo EN S

LOCK TIMERO

BLOQUEIO DE VISÃO WS MULTI

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo do local A versus desempenho de ECM D

Distância média bloqueável E Alcance médio de aquisição S

Distância máxima bloqueável para FCS de grande angular

Existem muitos. Mísseis em combate corpo a corpo

Se você quiser usar, vale a pena escolher.

CATEGORIA T CR-F73H

98000C Alcance máximo de captura C

Peso D

Consumo Maximo de Bloqueio

Tempo de bloqueio

SIGHT BLOQUEIO ST SINGLE

ACNX ACNB ACLR

Capacidade de processamento paralelo do local S vs. desempenho do ECM D Distância média bloqueável D Faixa média de aquisição C

Tem um terreno tipo paisagem. Possui excelente capacidade de processamento paralelo de local e é compatível com unidades equipadas com armas em ambas as mãos

CATEGORIA T F75D

120000C

Peso A

Consumo EN S

Bloqueio S

B Bloqueio Tempo A Bloqueável E

BLOQUEIO DE VISÃO WS SIMPLES

ACNX ACNB ACLR

Desempenho do ECM S

Distância média de bloqueio S Alcance médio de aquisição

E Tipo de longo alcance com maior distância de bloqueio. Esta é a única maneira de destacar o desempenho de um rifle de precisão

CATEGORIA T CR-F82D2

150000C

Peso E

Consumo EN S

A Bloqueável B

Tempo de Bloqueio

SIGHT LOCK ND SINGLE

ACNX ACNB ACLR

Desempenho do ECM A

A Distância média bloqueável A Faixa média de aquisição E

O site é amplo entre os FCS de longo alcance

Ele também tem um tempo de bloqueio curto e é fácil de combinar com mísseis

CATEGORIA T CR-F91DSN

45000C Alcance máximo de captura E

Peso B

Consumo EN B

Tempo de Bloqueio

SIGHT LOCK ND SINGLE

ACNX ACNB ACLR

Paralelismo de sites D versus desempenho do ECM A

Distância média bloqueável S Faixa média de aquisição E

A mira mais estreita. Se você usar isso, use-o em combinação com um rifle que pode tirar proveito de seu curto tempo de bloqueio.

CATEGORIA T MONJU

145000C Alcance máximo C

Peso C

Consumo EN S

Rocha C

fechadura D

Tempo de bloqueio

SIGHT LOCK SW MULTI

ACNX ACNB ACLR

Desempenho do ECM D

Local paisagístico FCS Uma peça com desempenho geral médio sem peças pendentes mas sem falhas



GERADOR

Além de equilibrar peso, saída EN e capacidade do capacitor, é necessário considerar o equilíbrio com o radiador auxiliar em termos de geração de calor. É uma parte difícil de selecionar.

CATEGORIA III CR-G69

54000C

dia de peso

EN saída

A Capacitância C

ACN ACNE ACUR

A saída EN é alta e a capacidade do capacitor não é ruim. Uma boa escolha para aeronaves que usam armas de energia.

CATEGORIA KONGOH

110000C

Peso S

Saída EN

S Capacitor E

ACN ACNS ACUR

Peças especializadas para saída EN. Complementar a capacitância muito baixa com componentes opcionais ajudaria.

CATEGORIA III CR-G69

peso S

Geração de calor S Saída

ACNX ACNE ACLR

Gerador de partida com saída de calor muito baixa. Fora isso, não tenho outros méritos além de coisas leves.

CATEGORIA III CR-G91

59800C

Peso A

Saída EN

B Capacitância C

ACNX ACNB ACLR

Tanto a saída quanto a capacidade do capacitor estão acima da média para o peso. É uma peça excelente desde que você atente para a capacidade de emergência.

CATEGORIA KUJAKU

133000C

Peso C

E Saída EN A

Capacitância S

ACNX ACNS ACUR

Saída EN e valor do capacitor. Excelente para Porém, por ser pesado, a aeronave que pode ser equipada é limitada.

CATEGORIA III CR-G78

25500C

Peso S

Valor calórico A

EN saída E

ACNX ACNB ACUR

Mantendo a leveza do CR-G69, a capacidade do capacitor foi aumentada. É uma peça adequada para montagem em uma fuselagem leve.

CATEGORIA FUDOH

65000C

Peso C

Valor calórico A

EN saída C

Capacitância S

ACNX ACNB ACLR

Grande capacidade do capacitor e geração de calor suprimido. É bastante pesado, então se você for equipá-lo, é uma unidade pesada.

CATEGORIA G03-ORQUÍDEA

140000C

重さE

Valor calórico DJ

EN saída B

Capacitância S

ACNX ACNB ACUR

Excelente capacidade de capacitores e capacidade de emergência. Estrutura pesada com vários impulsos. Eu quero usar isso se for preciso.

G01-LOTUS

32000C

Peso S

Valor calórico A

PT saída

Um gerador com ênfase na capacidade de emergência. Desde que eu use o boost, não me importo com a pequena capacidade do capacitor.

CATEGORIA !!!!! G02-MAGNÓLIA

88000C

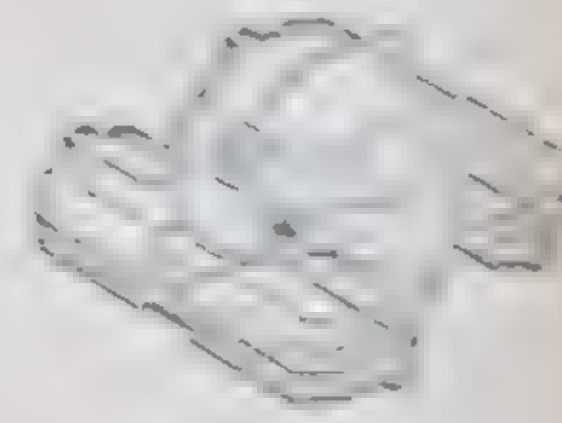
Peso A

Valor calórico D

EN saída B

ACNE ACNE AGUR

Gerador de desempenho equilibrado. Como a saída EN é alta, ela pode ser adaptada para qualquer aeronave.



RADIADOR 7

Depois do ACNX, o booster gerou algum calor, tornando o radiador ainda mais importante. Deve-se notar também que a energia é consumida durante o resfriamento de emergência.

CATEGORIA TCR R69

14700C

Peso S

EN S Desempenho

ACNX ACNB ACLR

Radiador original, mais leve consome menos EN, mas tem o desempenho mais baixo. Não é um nível que resista a batidas reais.

CATEGORIA III CR-R76

16800C

Peso S

Consumo PT A

ACNX ACNB ACUR

Desempenho de resfriamento um pouco mais forte que o CR-R69 mudar. Provavelmente fará o mínimo necessário, mas ainda não é suficiente.

CATEGORIA R01-AVELÃ

27000C

Consumo EN S

ACNX ACNS ACUR

O desempenho em si é baixo, mas o consumo de EN e o consumo de emergência de EN são muito baixos. Se você quiser reduzir a carga sobre o seu corpo.

CATEGORIA !!!!! R02-HAZEL2

47000C

Peso S

Consumo EN C

ACNX ACNB ACUR

Ênfase no peso e no desempenho de refrigeração normal tipo. Desempenho de resfriamento de emergência é baixo e consome muito EN.

CATEGORIA R03-LINDEN

peso B

Consumo EN S

ACNX ACNB ACLR

Combina excelente desempenho de refrigeração de emergência e consumo EN. Mesmo que ocorra uma fuga térmica, será possível tratá-la com menos energia.

CATEGORIA KISARAG

Peso A

Consumo EN S

ACNX ACNB ACLR

É leve, consome menos EN e tem desempenho de resfriamento suficiente. No entanto, como o consumo de emergência EN é grande, o risco de descontrole térmico é alto.

CATEGORIA !!!!! R04-LAUREL

77000C

peso E

Consumo EN A

ACNX ACNE ACUR

Tem desempenho estável sem falhas fatais. Se eu tivesse que dizer isso, ficaria preocupado com o peso pesado em comparação com o desempenho de resfriamento.

CATEGORIA III CR-R92

88500C

Peso A

consumo F.M

ACNX ACNB ACUR

O desempenho de resfriamento em tempo normal é o mais alto nível. A quantidade de consumo de EN também é tolerável com este desempenho a este peso.

CATEGORIA

90000C

peso B

Consumo EN E

ACNX ACNB ACLR

Equipado com o melhor desempenho de resfriamento de emergência. Embora haja uma grande quantidade de EN consumida em uma emergência, pode-se dizer que o equilíbrio com o desempenho é alcançado.

CATEGORIA FURUNA

108000C

peso E

EN E Desempenho

ACNX ACNB ACLR

Possui o melhor desempenho de resfriamento normal. Porém, devido ao seu extremo peso e consumo, é uma peça difícil de equipar.



DENTRO (ARMA)

A arma interna tem um único ativo. Existem muito poucos meios poderosos de ataque por contato. A arma interna tem um único ativo. Existem muito poucos meios poderosos de ataque por contato. Vamos ver.

CATEGORIA MINA FLUTUANTE

CR-186FMM

50800C intervalo de disparo A. **Peso C.**

Consumo FIM Poder de ataque S

Preço unitário C

Esta mina também se deve ao passar do tempo à ao contato. A grande diferença é transferida para o próprio dia. que existe

FOGUETE

CR-178R2

37800C intervalo de disparo S **Peso C.**

Alcance A. Consumo EN S

Munição C Poder de Ataque C

calor total Preço unitário S.

Foguetes têm o mesmo poder do CR-169R. No entanto, o número de balas dobrou. Está ficando mais fácil.

DENTRO (APOIAR)

Uma isca que atrai mísseis e interferir com o lock-on do inimigo. Existem dois tipos principais de fabricantes de ECM que ser um meio eficaz de reduzir

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

CR-194DD2

Nível ECM 65800C **Peso B**

Tempo efetivo S Consumo EN B

Modelo melhorado de CR-179DD com longo tempo no efeito permanente. Nenhum número de balas aumentado. Tem 16 tiros, duplos.

DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

CR-169BD

dia de intervalo de 22800C **Peso A**

Gamas: Consumo EN S

Preço unitário de base D

calor ao bater B

Lança 8 bombas simultaneamente para baixo. O interior de descer. oponentes. Leve-o para cima e use-o.

CATEGORIA MINA FLUTUANTE

CR-192FMM2

72700C intervalo de disparo A **Peso D**

Alcance -0 Consumo EN E

Preço unitário de base S

calor ao bater E.

O poder de ataque é o mesmo do CR-186FMM. Melhor desempenho de minas maior velocidade de movimento. Estou deixando aparecer

CATEGORIA FOGUETE NAPALM

CR-184RN

63800C intervalo de disparo S **Peso C.**

gama C. Consumo EN E

Preço unitário A.

Uma bala especial com baixo poder, mas a lo valor calorífico disparar. Embora existam peculiaridades no desempenho. Não, o preço unitário da munição é média.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

105D-MEDUSA

Nível ECM 32000C **Peso S.**

Tempo efetivo E Consumo EN S

Intervalo de disparo A Capacidade de munição D

preço unitário S

DECOY significa "chamariz".

Não tem poder ofensivo e tem uma certa probabilidade de atacar um inimigo. Ele orienta o ciclo.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

HIJIRI

Nível do ECM 72850C **Peso E**

Tempo efetivo D consumo FIM

Intervalo de disparo A Número de balas S

preço unitário C

Tem o maior número de balas entre as iscas, mas o peso é correspondentemente pesado.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS

ICR-180BD2

34800 C intervalo de queima B dias de peso **Peso S**

Gama S RENA

Capacidade de carga A Poder de ataque D

calor ao bater B.

A capacidade de munição aumentou drasticamente. DISTRIBUIDOR DE BOMBAS, ter tempo de sobra pode ser usado

CATEGORIA DISPENSADOR DE MINAS

101M-OURCHIN

Intervalo de disparo de 30000C **Peso A**

faixa branca Consumo EN S

Preço unitário E.

calor ao bater E.

Dispensar minas. minas em paredes e pisos. Tem desen. penho aderência e pode suportar explosões. Ciclo mais curto que uma mina.

CATEGORIA FOGUETE NAPALM

103RN-CORAL

80000C intervalo de disparo A **Peso E**

Gama D. Consumo EN C

Ataque E.

calor ao bater A

Napper é uma bala especial que dispara quando atinge. O CR-184RN é digno de seu nome. Produz 1,5 vezes mais calor do que

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

IIICR-179DD

manas em L **Peso A**

Nível ECM 38800C

Tempo efetivo S Consumo EN S

Intervalo de disparo B Capacidade de munição C

preço unitário C.

O tempo efetivo do chamariz é 105D-ME. A característica é que é quase três vezes maior que a DUSA. Cobertura de longo prazo é possível.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

104E-SQUID

45000C ECM Nível D **Peso S**

Tempo efetivo E consumo FIM

Intervalo de disparo A Número de balas S

preço unitário S

ECM bloqueia com o radar do oponente interferir na ativação. desta parte ECM é nível 700 e padrão.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE BOMBAS MINA FLUTUANTE

CR-175FM

42800C intervalo de disparo **Peso S**

Intervalo WRENC

Capacidade de carga A Poder de ataque A

calor ao bater B

por contato ou ao longo do tempo. Libera minas explosivas. Muito, mas tenha cuidado

CATEGORIA FOGUETE

CR-169R

queima 24800C **Peso S**

Gama Tojin consumo ENS

Preço unitário S

Uma parte interna que lança foguetes. O número de marcadores é tão pequeno quanto 10 porque enfatiza a portabilidade

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

107D-MEDUSA2

Nível 40000C ECM **Peso A**

Tempo efetivo S Consumo EN A

Intervalo de disparo B Capacidade de munição C

preço unitário C.

Número de balas, peso, tempo efetivo, unidade equilibrado como Um chamanz padrão.

CATEGORIA DISTRIBUIDOR DE CHAMARIZ

HOHSHI

54100C Nível ECM **Peso B**

Tempo efetivo de consumo de EN E

Intervalo de disparo A Número de balas S

preço unitário C

Tem um alto nível de ECM, mas munição. É necessário segurar o buraco

CAPITULO 1

Capitulo 2

CAPITULO 3

CAPITULO 4 LISTA DE PEÇAS

Frelamentos

DENTRO

BIKUNI

82350C ECM Nível E Efetivo

Peso D

Tempo C Consumo EN A

Intervalo de tiro E

ACNX ACNB ACUR PRGO

Unitário

Ao contrário de HOHSHI, ECM Um tipo que

um número de marcadores sobre o nível. Eficaz quando

as unidades são instaladas ao mesmo tempo

SYAMANA

113200C ECM Nível C

peso B

Tempo válido E

Intervalo de disparo E Capacidade de base D

ACNX ACNE ACLR

Existe apenas o modelo mais recente, e o nível do ECM

e o número de marcadores estão bem equilibrados

O preço da munição também é razoável.

106E-SQUID2

130000C ECM Nível D

Peso D

Tempo efetivo A Consumo de ENE

Intervalo de disparo E

彈頭 D

Tem o tempo efetivo mais longo entre os ECMs. O

nível de ECM de uma única unidade é baixo A instalação

が、simultânea múltipla é poderosa

CR-E98HB

10000C Senção de alta duração E

Peso S

Consumo EN

E Saída booster S

Aumenta o possível intervalo E

Um booster flutuante que mantém uma altitude

constante Caracteriza-se pelo seu peso

leve e baixo valor calórico

EXTENSÃO
(REFORÇO)

Boosters auxiliares são equipamentos técnicos

que você escolhe usar. Além disso,

quando combinado com pernas do tipo float

tomam-se possíveis manobras complicadas

usando inércia

ANOKU

14500 C Boost C Consumo

Peso E

durante boost ENE Consumo ENS

Salida de reforço E

ACNX ACNB ACLR

Intervalo de reforço A

Quando usado, é um booster que faz uma rápida

mudança de direção de 90 graus, permitindo

manobras com pequeno raio de giro.

E04BB-ANGLER

17900C Boost

peso B

Consumo EN S

Salida de reforço

ACNX ACNB ACLR

Intervalo impulsionável A

Booster auxiliar que move a aeronave para trás

em alta velocidade. Uma parte útil para abrir

a brecha entre você e seu oponente

E08BM-REMORA

24000 CECM Nível S

Peso S

Consumo EN S

Impulsionador D

Salida de reforço D

Intervalo impulsionável S

Um booster que pode se mover rapidamente na direção da sua

linha de visão independentemente da direção Permite um

alto grau de liberdade de movimento

"EXTENSÃO"
(RELAÇÃO DE MÍSSEIS)

A teoria é escolher um míssil tandem

com uma trajetória diferente da do míssil

principal. Não é uma arma com grande quantidade

de munição, então gostaria de aumentar

um pouco minha precisão.

CR-E73RM

113200C Intervalo de disparo

Peso S

C Alcance A

Consumo EN S

Salida de ataque B

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar B

Preço unitário de uma bala S

Um tipo de míssil que é lançado em conjunto

com o disparo de uma arma do tipo

míssil. Esta parte é um tipo de 4 tiros

E02RM-GAR

45000 CECM Nível S

peso B

Tempo efetivo A Consumo EN S Intervalo

de munição B

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário de uma bala S

Tem o maior alcance entre os mísseis

vinculados. O número de balas é o dobro do CR-

E73RM, mas o peso também é o dobro.

CR-E84RM2

113200C

Peso D

Tempo efetivo B

Consumo EN B

Intervalo de disparo D

Salida de ataque D

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

B preço unitário E

Modelo de disparo simultâneo com maior

capacidade de projeção O preço unitário de munição é

o mais alto entre os mísseis interligados

E06RM-GAR2

60000C ECM Nível A

Peso C

Tempo efetivo B

Consumo EN A

Intervalo de disparo S

Salida de ataque S

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário de uma bala S

Taxa de disparo

simultâneo D Versão melhorada do E06RM-GAR

Alcance aumentado, mas ligeiramente reduzido

Está ficando mais curto.

ICR-E92RM3

70000 CECM Nível B

Peso E

Tempo efetivo B

Consumo EN B

Intervalo de disparo S

Salida de ataque S

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar A

Preço unitário S

simultâneo de tiros B

Em comparação com o CR-E84RM2, o consumo de EN e o

intervalo de disparo foram aprimorados. Além disso, a quantidade

de calor gerada quando atingida é ligeiramente alta

CR-E96RMG

38000 CECM Nível E

Peso E

Tempo efetivo DX Consumo EN E

Intervalo de disparo E

Capacidade de base B

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar

Preço unitário de uma bala B

Um modelo especial que lança mísseis

terrestres do tipo torpedo que deslizam no solo

e se dividem na frente do inimigo.

JIKYOH

82900C ECM Nível C

Peso E

Tempo efetivo D

Consumo EN C

Intervalo de disparo E

Salida de ataque E

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Disparo simultâneo número B

Tem a maior quantidade de calor quando

atingido, mas tem a desvantagem de escolher o

terreno porque o míssil é lançado verticalmente

FUNI

95600C ECM Nível D

peso B

Salida de base válida

Consumo EN E

Intervalo de disparo S

Salida de ataque S

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar

Preço unitário de uma bala E

Tem uma grande capacidade de munição de 40 unidades

mas a potência por tiro é bastante baixa. ganhar em números

de micro mísseis



EXTENSÃO (ANTI MÍSSEIS)

Em [ACNX], não há limite para o número de vezes que um contador de míssil pode ser usado para perturbar o desempenho de orientação de um míssil. O consumo de energia é tão baixo que não pode-se dizer que é altamente confiável.

CATEGORIA

SUIGETSU

41200C intervalo de disparo A

Gamas

ENE consumido

Consumo EN quando ativado

Ao contrário de outras partes, ele usa apenas balas de energia e tem o melhor desempenho de interceptação. No entanto, tem a menor capacidade de munição.

ICR-E81AM

14500C intervalo de disparo A

Peso B.

Faixa C.

Consumo EN S

Dispara automaticamente mísseis que interceptam mísseis inimigos. Ao contrário dos chamarizes fixos, tem a vantagem de não importar onde é colocado.

CR-E90AM2

Intervalo de disparo 60900C

Peso C.

Faixa B.

Consumo EN S

unitário

Melhorou a potência e o alcance. n / D

Oh, o preço da munição não muda.

E07AM-MORAY

69000C intervalo de disparo A

Peso E

Gamas

Consumo EN S

Consumo EN quando ativado

RURI

39000C

peso \$

Consumo EN quando ativado

Consumo EN S

Gera ondas eletromagnéticas para interferir na orientação do míssil. A maior vantagem é que não há capacidade de baixa e o peso é leve.

RENGA

52000C

peso E

Consumo EN quando ativado

Consumo EN S

Comparado ao RURI, o consumo de EN no lançamento é suprimido, mas há uma desvantagem de ser bastante pesado.



EXTENSÃO (REVISTA)

Desde "AONX", o carregador sobressalente é reabastecido com um certo número de balas ativando a função. Além disso, embre-se de que apenas a arma do braço direito pode ser carregada.

RYUHZU

20000C

Peso C.

Consumo EN S

Um carregador sobressalente apenas para rifles de braço direito, contendo 36 cartuchos. Só pode ser usado uma vez.

BYAKUE

30000C

peso:

Consumo EN S

Este é um sobressalente com 24 rodadas Revista. Como pode ser usado duas vezes, total O número em RYUHZU é maior do que em RYUHZU

E01MG-ROE

15400C

Peso S

ENC Consumido Carregável

Tempos carregáveis DE

Revista sobressalente com 12 rodadas de recuperação. Isso É dedicado a rifles e balas reais as armas da série não podem ser recuperadas.

E05MG-ROE2

21400C

Peso D

ENERGIA

sobressalente para rifle laser de braço direito. Ele pode recuperar 12 tiros até 2 vezes e é duas vezes mais eficaz que o E01 MG-ROE

Fato militar Conscrição de termos de 8 combate militar [sistema de recrutamento] O

estabelecimento de nações modernas exigia a formação de organizações militares, dando origem a soldados profissionais e mercenários. Em seguida, quando a escala da guerra se expandiu e a era da chamada guerra total nacional chegou, um sistema de recrutamento foi criado para recrutar à força soldados de pessoas que originalmente não eram combatentes. Tudo começou com Napoleão, o imperador da França, e há registro de que 40% dos pelo aumento do moral do recrutamento e por um sistema de punição severo. No passado, o sistema de soldado homens adultos do país foram mobilizados para o serviço militar no auge. O exército de recrutamento era controlado camponês mobilizava à força muitos cidadãos que não tinham intenção de lutar, por isso havia muitos desertores, houve também uma situação em que eles voltaram para todas as fazendas. Assim, não há distinção entre sendo as infrações mais graves o abandono do serviço militar e a retirada do campo de batalha. Diz-se que voluntários e soldados conscritos no país, e os princípios básicos da gestão de membros na gestão do exército sistema nacional, temos um sistema de recrutamento obrigatório e educamos aqui os fundamentos do combate e são os princípios básicos da gestão de membros. Embora existam diferenças de recrutamento dependendo do da organização militar. Aqueles que serviram nas forças armadas uma vez dispensados são chamados de reservistas e, em caso de emergência, serão recrutados novamente. Oficiais e soldados que não puderem cumprir suas funções devido a restrições de idade, lesões ou outros motivos podem se aposentar do serviço militar e permanecer no serviço militar como funcionários civis, conselheiros militares ou institutos de pesquisa.



CAPITULO 1

Capitulo 2

Capitulo 3

CAPITULO 4 LISTA DE PEÇAS

capitulo 5

EXTENSIÓN

EXTENSÃO 7 (ESCUDO)

A vantagem da armadura adicional do tipo sólido é que ela é sempre eficaz. No entanto, os tipos de energia têm a vantagem de serem capazes de desviar os ataques das lâminas inimigas.

CATEGORIA III CR-E69SS

22000C Faixa efetiva A peso B
Consumo EN S
Defesa de baia B



Consumo EN quando ativado

Armadura adicional que aumenta o poder de defesa da unidade. Tem uma ampla gama de efeitos e um desempenho bem equilibrado.

ESCUDO LATERAL

CATEGORIA !!! CR-E82SS2

43800C Faixa efetiva C peso E



Consumo EN S

EN Defesa E Bullet Defense S

ACNB ACLR é ativado

Possui alto desempenho de defesa contra balas e desempenho de isolamento, mas também é pesado. Use-o quando quiser se concentrar na defesa contra balas.

ESCUDO LATERAL

CATEGORIA E03S-TURBOT

36900C Faixa A peso S



PT proteção B

EN Defesa A

ACNB ACLR é ativado

Tem uma atuação que parece especializar-se em defesa energética. É quase não confiável quando se trata de defesa contra balas.

ESCUDO LATERAL

EXTENSÃO 7 (CARGA)

Quando ativado, o medidor de energia se recupera ao longo de um período de tempo. Ele pode ser usado de várias maneiras, como estender a duração do voo ao voar com boosters ou disparar armas de energia continuamente.

CATEGORIA SAISUI

82000 C Intervalo de ativação D peso E



Consumo EN S

Tempo de carga Valor da carga S

calorífico na ativação D

É possível recuperar a energia da unidade apenas 4 vezes. Isso é ótimo para aeronaves que consomem muita energia.

PT PACK

CATEGORIA JIREN

115000 C Intervalo de ativação E peso E



Consumo EN S

Número possível de ativações B ENA consumido

tempo de carga C Cobrar valor A

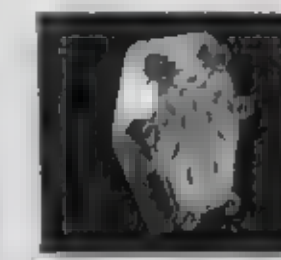
Valor calorífico E

energia pode ser recuperada. Um pacote EN que supera o SAISUI em todos os aspectos, como valor da carga e número de usos.

PT PACK

CATEGORIA IWATO

52300C Alcance Efetivo C peso B



Consumo EN E

EN Defesa S Bala Defesa E

Consumo na ativação EN D

Tanto o consumo de EN quanto o consumo de ativação de EN são altos, mas em termos de Alcance EN e desempenho de isolamento, é o melhor entre as armaduras adicionais.

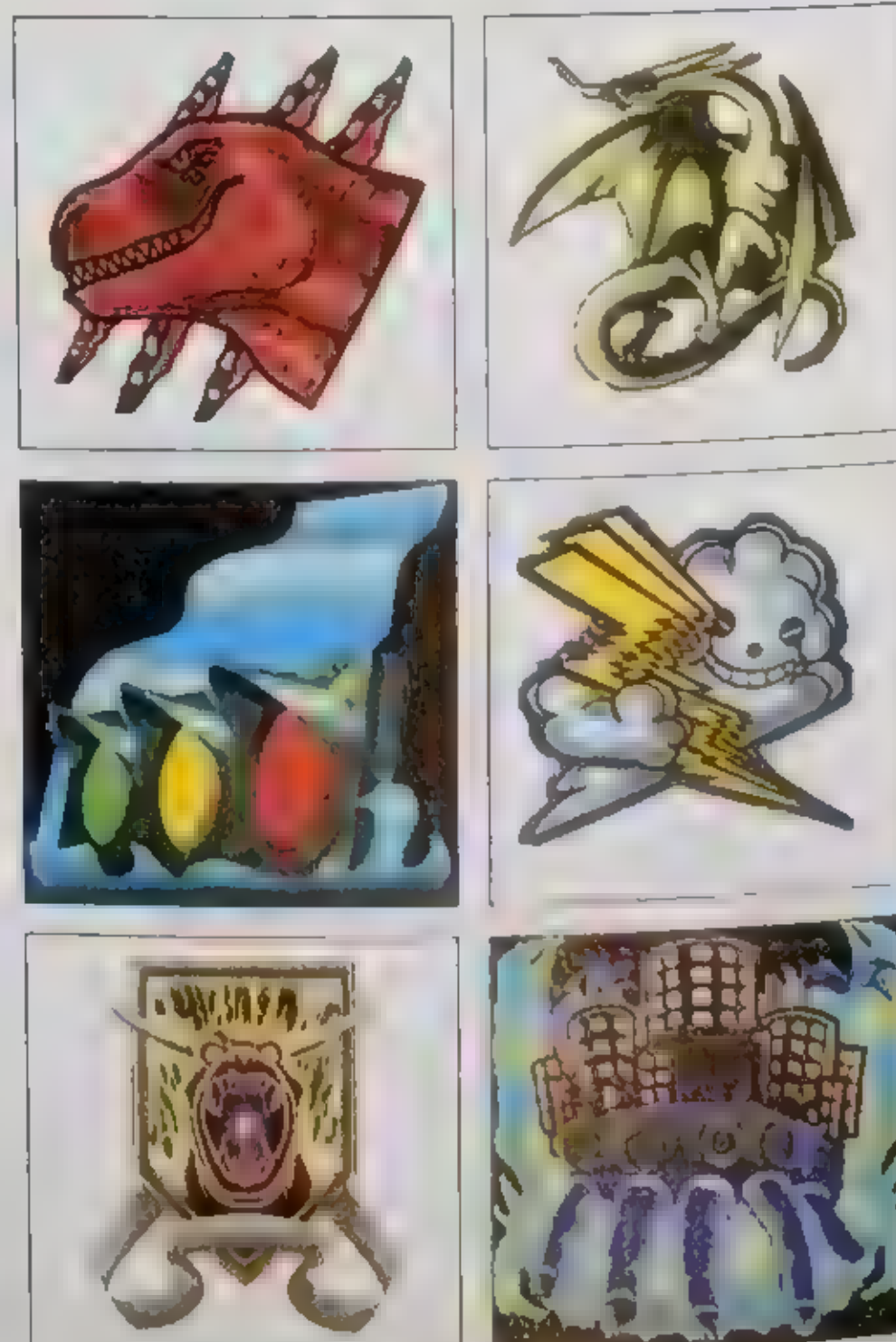
ESCUDO LATERAL

Fato Militar Termos de Combate Militar 9

brasão de armas [emblem]

Emprem originalmente começou como um brasão de família representando a linhagem familiar da realeza e aristocratas europeus e, eventualmente, passou a simbolizar nomes comerciais de comerciantes, vilas e cidades-estados e até escolas. Além disso, junto com o estabelecimento da empresa como uma empresa de capital, nascem o emblema da empresa, o logotipo da empresa e o título da marca. Além disso, os emblemas dos cavaleiros que participavam dos jogos da corte, os chamados torneios, eram usados para criar emblemas de grupo para denominações religiosas, equipes esportivas e clubes. Após a invenção dos automóveis, os emblemas foram anexados aos fabricantes e modelos, e as armas de fogo também passaram a ter emblemas de marcas de armeiros. Nas organizações militares, os emblemas definidos para cada unidade e categoria militar não eram apenas símbolos do grupo, mas também símbolos com significados especiais. Era um símbolo de um senso de unidade como aqueles que compartilharam o destino da vida e da morte no campo de batalha. Um bom soldado representa homens que lutam por seus amigos e morrem pela honra sob a bandeira da tradição e da glória. Os emblemas nas organizações militares são criados e utilizados em muitas situações, desde grupos e formações de combate de pequena escala até brigadas e regimentos de grande escala, artilharia, corpo mecanizado e divisões militares como engenheiros aqueles que usam o brasão. Nas forças armadas, sob a aprovação do comandante da unidade, como o comandante da companhia

Emblemas desenhados por membros são freqüentemente usados como marcas de equipe. Emblemas são freqüentemente usados para marcar pelotões de tanques, ou equipes de tripulantes, em veículos embarcados, ou para nariz desenhado nos narizes de bombardeiros e caças. Além disso, quando se trata do tamanho de uma empresa ou divisão de batalhão, os engenheiros do Corpo de Engenheiros são responsáveis pelo projeto. Às vezes, eles criam cardápios para clubes de dirigentes e, com frequência, desenham emblemas para pedidos pessoais.



O emblema é a marca registrada do Raven. Para impressionar seus clientes, os Ravens competiram para desenhar emblemas exclusivos em suas máquinas

Coluna

CATEGORIA **CR-WB69M** PEQUENO míssil

17500C intervalo de disparo C

Peso S

Gama D. Consumo EN S

Número de balas D poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Pequeno o suficiente para o equipamento inicial míssil. Peso leve e muita munição Bem, é compatível com qualquer aeronave

CATEGORIA **WB01M-NYMPHE** PEQUENO míssil

25000C intervalo de disparo B

Peso S

Gama D. Consumo EN A

Número de balas D poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Até 6 tiros podem ser disparados continuamente, para O on time é rápido e fácil de usar. Eu quero usá-lo sabendo o número de balas restantes

CATEGORIA **CR-WB72M2** PEQUENO míssil

29500C intervalo de disparo B

Peso A

Gama D. Consumo EN S

Número de balas D poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Disparo contínuo de até 6 tiros com um grande número de balas também é possível. Como a trajetória é montanhosa E adequado para contenção em longo alcance

CATEGORIA **WB04M-NYMPHE2** PEQUENO míssil

Intervalo de disparo de 40000C

Peso A.

Alcance D. Consumo PT A

Número de balas E poder de ataque D.

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Até 12 tiros podem ser disparados simultaneamente, com o O desempenho da cristalização é excelente, mesmo disparando um número. É como se fosse uma visão de longo alcance, com uma taxa de acerto de 100%

CATEGORIA **MÁGORAGA** MICRO MÍSSEIS

67510C intervalo de disparo D

Peso S

Faixa B Consumo PT A

Número de balas D Poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

5 projéteis voam sobre o solo Digite para ir. Aproveitando seu peso leve, Eu quero usá-lo para lançar no ar.

CATEGORIA **KINNARA** MICRO MÍSSEIS

73770C intervalo de disparo D

Peso A.

Faixa B Consumo EN B

Número de balas D Poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor no acerto E Custo unitário do projétil A

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Barcaça de 7 tiros de MAGORAGA sobre Como a velocidade da bala é extremamente lenta, Deve ser usado como uma restrição e não como uma força.

CATEGORIA **KARURA** MICRO MÍSSEIS

Lançamento 99540C

Peso B

Faixa consumida ENB

Número de balas B poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário hit E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

KINNARA aprendendo para disparar 9 tiros simultaneamente O número é grande, mas as balas são difíceis de controlar. Portanto, a taxa de acerto real não é boa o suficiente

CATEGORIA **SYAKATSUURA** MICRO MÍSSEIS

59430C intervalo de disparo E

Peso S

Faixa B Consumo EN B

Número de balas D Poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Preço da unidade de calor

Número de fechaduras grandes E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Micromíssil altamente rastreador 3 Lançamento simultâneo. Tem uma alcance curto, mas é eficaz em alcance próximo a médio

CATEGORIA **WB05M-SATYROS** míssil médio

35600C intervalo de disparo D

Peso A.

gama C. Consumo PT A

Número de balas D poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor na batida D 彈単価

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Poder ofensivo confiável como um míssil de tamanho médio é atraente. Como a trajetória também é padrão, É preciso algum esforço para realmente acertar

CATEGORIA **CR-WB73MP** míssil médio

50000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D. Consumo EN S

Número de balas D poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor na batida D Preço unitário A

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Maior poder de ataque e munição míssil médio. Por causa da trajetória montanhosa A desvantagem é que não pode atingir de perto.

CATEGORIA **CR-WB73MV** MÍSSEIS VERTICAIS

76000C intervalo de disparo C

Peso A

Gama D. Consumo EN A

Número de balas D poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um míssil de tamanho médio, e dispara verticalmente. Devido à natureza da trajetória de médio alcance O recurso é que é difícil evitar

CATEGORIA **CR-WB03MV** MÍSSEIS VERTICAIS

78000C intervalo de disparo C

peso B

Alcance DA Consumo PT A

Número de balas D poder de ataque B

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Difusão na direção vertical e injeção recurso. É necessário espaço ao redor da aeronave Portanto, escolha onde usá-lo

CATEGORIA **ICR-YWB05MV2** MÍSSEIS VERTICAIS

89000C intervalo de disparo C

peso B

Gama D. Consumo PT A

Número de balas D poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Pequeno número de balas, mas precisão geral E um míssil vertical com excelente poder de ataque O alcance estendido também é uma coisa boa.

CATEGORIA **WB06M-SPARTOI** MÍSSEIS DUPLOS

65000C intervalo de disparo C

Peso S.

Gama D. Consumo PT A

Número de balas D poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Calor no hit D Preço unitário A

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Dispara dois mísseis ao mesmo tempo. Boa compatibilidade com mísseis interligados. Ataques difíceis de desviar.

CATEGORIA **WB11M-HIDRA** MULTI MÍSSEIS

45000C intervalo de disparo B

peso B

Faixa de consumo ENA

Número de balas E poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras E Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um míssil que voa como uma montanha e se divide em quatro na frente de alvo. A dificuldade é que é surpreendentemente difícil acertar sozinho

CATEGORIA MULTI MISSEIS

WB19M-HYDRA2

100000C intervalo de disparo C

Peso A C

Equipado com vários grãos

Um míssil que se divide em dois estágios. Vertical

Um míssil que se espalha verticalmente, por isso é adequado para médio e longo alcance

CATEGORIA HI ACT MISSILE

WB20M-EMPUSA2

70000C

Peso A

Um míssil de alta manobrabilidade com alta taxa de acerto porque é lançado verticalmente. Por isso, a potência é inferior e o número de fechaduras

CATEGORIA MISSEIS DE CONJUNTO

III CR-WB94MB2T

87000C intervalo de disparo C

Peso A

For mais balas que o CR-WB91MB, mas ainda é difícil acertar alvos em movimento. É necessário encontrar uma maneira de bloquear o movimento do inimigo

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

CR-WB72R02

26400C intervalo de disparo A

Peso A

6 Alcance

Consumo EN B

S Número de balas D

Poder de ataque C

Aumentada a capacidade do CR-WB69RO para 50. O peso também é aumentado de acordo. Adequado para um tipo de foguetos

CATEGORIA DE MISSEIS TRIPLOS

II CR-WB75MT

67000C

peso B

Consumo EN A

Dispara 3 mísseis simultaneamente com 1 bloqueio. Como todas as balas são fáceis de acertar, você pode esperar grandes danos

CATEGORIA míssil furtivo

WB21M-DRYAD

60000C intervalo de disparo B

Peso S

Um míssil furtivo que é difícil de interceptar. No entanto, tenha cuidado, pois ele pegará iscas inimigas.

CATEGORIA MISTIL GRANDE

II CR-WB85MPX

149600C intervalo de disparo E

Peso E

Em troca de grande poder destrutivo, sofre com o peso triplo de peso pesado. pequeno número de balas

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

CR-WB75RP

33700C

Intervalo de disparo B

Peso S

Um foguete de tamanho médio com poder de ataque aprimorado. É uma performance que requer

TORPEDO DE TERRA

II CR-WB82MGT

69900C

peso B

Gama D.

Consumo EN A

Um torpedo terrestre que se move discretamente em baixas altitudes e se divide em quatro. Como é vul veravel a água, o terreno que pode ser usado é limitado

CATEGORIA míssil furtivo

III WB22M-DRYAD2

90000 C

Intervalo de disparo B

Peso A

Um modelo com um número máximo de fechaduras de 3 para WB21M-DRYAD. Como o número de balas é pequeno, quero escolher de acordo com o conteúdo da missão.

CATEGORIA MISSILE DE PERSEGUIÇÃO

IIII WB34M-ECHIDNA2

76400C intervalo de disparo E

Peso C

Após o disparo, ele se divide em 12 tiros. É possível usar o contêiner antes que ele se parta como um foguete, visando um retorno de um tiro

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

WB07RO-ORTHOS

40000C intervalo de disparo B

Peso A

De porte médio, mas enfatiza o equilíbrio entre poder de fogo e peso. Um excelente foguete tão fácil de manusear quanto o CR-WB69RO

CATEGORIA HI ACT MISSILE

WB12M-EMPUSA

100000 C intervalo de disparo D

Peso A

gama C.

Consumo EN B

Munição

D VISÃO SÓLIDA

Calor ao atingir

E Preço unitário

A

Número máximo de travas B

Consumo no disparo PT

Número de pentes carregados

Tempo de recarga da revista

Demonia muito para travar, mas seu desempenho de rastreamento é alto, sendo possível disparar simultaneamente 6 mísseis de alta mobilidade que atingem sucessivamente

CATEGORIA MISSEIS DE CONJUNTO

III CR-WB91MB

disparo CREST Ind 44800C C

Peso S

gama C.

Consumo EN A

Capacidade de munição E

de ataque D

VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar D

Preço unitário do

Número máximo de fechaduras B

E Consumo ao disparar

Número de pentes carregados

Tempo de recarga da revista

Um míssil especial que lança inúmeras cargas de profundidade do céu. Uma grande quantidade de dano pode ser esperada de uma aeronave lenta

CATEGORIA PEQUENO FOGUETE

II CR-WB69RO

15700C intervalo de disparo A

Peso S

Gama B.

Consumo EN S

Calor ao acertar D

Preço unitário da bala

S

Número máximo de fechaduras

Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados

Tempo de recarga da revista

Leve, alto poder de fogo, boca de bala rápida arma de fogo. Fotografar sem bloqueio. Ótimo para praticar tiro

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

WB78RP2

46800C intervalo de disparo A

Peso A

Número de armas

Consumo EN S

Poder de ataque B

attingir D

Número máximo

de travas

Numero

de pentes carregados

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Tempo de recarga da revista

Uma versão aprimorada do CR-WB 75RP com 40 balas. O peso aumentou de acordo e o hábito se tornou mais forte

ICR-WB82RP3

CATEGORIA FOGUETE DO MEIO

Intervalo de disparo 64800C A

Peso B

Faixa C

Consumo EN S

poter de ataque B

BLOQUEIO SÓLIDO

Calor em ouro

Consumo EN ao disparar 1

tempo de recarga da revista

Aumente ainda mais o número de balas de R-WB82RP3. Porém, fortaleça o poder de fogo rápido. O poder de ataque é um equipamento dedicado.

CR-WB69CG

CATEGORIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

Intervalo de disparo 50000C S

Peso A.

Consumo EN B

poter de ataque E

Calor na batida E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador E

Excelente capacidade de balas e poder de fogo rápido, a revista desliza. Uma poderosa arma de corrente, de novo. A única desvantagem é o tempo de duração.

CR-WB82SG2

CATEGORIA SLUGGUN

Intervalo de disparo 56100C A

Peso B.

Gama D.

Consumo PT A

poter de ataque E

Calor ao bater

Preço unitário da bala E

Grande consumo de bloqueio EN ao disparar

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Versão leve do CR-WB75SG. Embora leve, a largura da economia que pode ser equipada. A vantagem da expansão é maior.

WB14RG-LADON

CATEGORIA RAILGUN

Intervalo de disparo 84000C D

Peso A

Gamas

Consumo EN B

poter de ataque B

Calor em ouro

Preço unitário de uma bala

Número máximo de travas Consumo no disparo EN S

tempo de recarga da revista

Embora leve tempo para lançar e poderoso. Railgun com excelente velocidade de balas 4 peças. Equipar com raiz torna-lo mais fácil de manusear.

WB13RO-SPHINX

CATEGORIA FOGUETE TRIPLO

Intervalo de disparo 60000 B

Peso A.

Consumo EN S

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara 3 tiros de uma só vez, facilitando o acerto. É uma boa parte que compensa o ponto fraco de precisão do foguete.

CR-WB72CGL

CATEGORIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

Intervalo de disparo 46000C S

Peso A.

Gama E.

Consumo PT A

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar EN

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador D

O poder de ataque do CR-WB69CG é suprimido e o peso é reduzido. O número de balas aumentou e pode ser usado como suporte para armas de braço.

ICR-WB87LG

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

Intervalo de disparo 100000 C

Peso C.

Gama D.

Consumo EN B

poter de ataque C

Calor ao bater

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Confiabilidade que enfatiza a facilidade de uso em vez da potência. Arma de fogo. Pode atirar continuamente até certo ponto. Portanto, pode ser usado como um cheque e uma força principal.

WB24RG-LADON2

CATEGORIA RAILGUN

Intervalo de disparo 126000C E

Peso C.

Gamas

Consumo EN B

poter de ataque A

Calor na batida S

preço unitário

Consumo durante o disparo EN B

Número máximo de fechaduras E

tempo de recarga da revista

Número de revistas carregadas

Fortaleça o poder de WB14RG-LADON. No entanto, demorou mais para lançar. Uma arma de longo alcance perfeita.

WB23RO-CACUS

CATEGORIA FOGUETE (EXPLOÇÃO)

Intervalo de disparo 50000C C

Peso A

Consumo EN A

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Dispara 3 foguetes pequenos, continuar você pode esperar acertar. A velocidade da bala é rápida. Então é fácil de manusear.

CR-WB03CGH

CATEGORIA ARMAÇÃO DE CORRENTE

Intervalo de disparo 58000C S

Peso A.

Gama E.

Consumo EN A

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar EN

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador C

Arma de corrente com poder de ataque aprimorado. O poder de golpes consecutivos é excelente, mas não é adequado para combates de longo alcance devido à sua baixa taxa de coleta.

ICR-WB91LGL

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

Intervalo de disparo 98800C A

Peso A

Gama C.

Consumo PT A

poter de ataque C

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar EN

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma arma de linha que aumenta ainda mais a portabilidade e o poder de tiro rápido do CR-WB87LG. Existem muitos lugares onde você pode ser ativo.

ICR-WB78GL

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

Intervalo de disparo 76200C Lançar ME

Peso C.

Gama D.

Consumo EN B

poter de ataque B

Calor ao bater

Preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número máximo de fechaduras E

tempo de recarga da revista

Número de revistas carregadas

Possui alta velocidade de balas, alto poder de ataque e geração de calor, mas também é o mais difícil de manusear. Uma das melhores armas de ombro.

CR-WB85RPX

CATEGORIA FOGUETE GRANDE

Intervalo de disparo 88800C RMC

Peso A

Consumo EN A

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

CR-WB75SG

CATEGORIA SLUGGUN

Intervalo de disparo 62300C S

Peso A.

Gama E.

Consumo EN A

poter de ataque E

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma barra que dispara 14 tiros espaçados. Eficaz como uma cobertura.

ICR-WB03LGL2

CATEGORIA ARGUMENTO DE LINHA

Intervalo de disparo 87900C entre disparos

Peso A

Gama D.

Consumo EN B

poter de ataque C

Calor na batida E

preço unitário

Consumo EN ao disparar EN

Número máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um canhão próximo que é mais fácil de manusear em seu lugar original porque se tornou o poder é perdido.

CR-WB87GLL

CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

Intervalo de disparo de 64400C

Peso C.

Gama D.

Consumo EN B

poter de ataque B

Calor na batida B

preço unitário

Consumo EN ao disparar

Número máximo de fechaduras E

tempo de recarga da revista

Número de revistas carregadas

O CR-WB87GLL forte luz e em desempenho moderado, tornando-o mais fácil de manusear 2.

ICR-WBY
29800 CB
CR-WBW78R
Versão
subsistema
CORY
WWB30C
lançamento 77700
Faix
Laser
quon easy
VOLTA
RAD
com rada
tipo d
combinand
Vestir Op.
nada eficient
CATEGORIA
WB1
30000C
BACS
BO

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

capítulo 5

CATEGORIA CANHÃO DE PLASMA
WB08PL-SKYLLA

114200C intervalo de disparo D **Peso C**

Gama D. **Consumo EN C**

ACNX ACNE ACUR

Calor ao acertar Preço unitário de uma bala

Consumo no lançamento PT D

tempo de recarga da revista

O poder de ataque é suficiente, mas a desvantagem é a grande quantidade de EN consumida ao lançar. O equilíbrio geral entre peso e capacidade de munição não é ruim.

CATEGORIA CANHÃO DE PLASMA
SKYLLA2

92100C intervalo de disparo C **peso B**

Distância de alcance E **Consumo PT A**

ENERGIA DE VISÃO

Calor na batida B **preço unitário**

Numero máximo de fechaduras Consumo ao disparar

ENA Capacidade do carregador Tempo de recarga do carregador

Mais leve e fácil de manusear do que o WB08PL-SKYLLA. Por outro lado, seu poder ofensivo esmagador foi perdido.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER
WB02L-GERYON

78500C **Intervalo de disparo A** **Peso C**

Alcance A **Consumo PT A**

Numero de E **Consumo EN B**

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater **B preço unitário**

bloqueio máximo numero E **Consumo ao disparar EN B**

Numero de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Seu poder é um degrau menor que o das granadas, mas seu peso é baixo e é fácil de equipar. Também é bom para economizar munição.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER
GERYON2

86200C intervalo de tiro C **Peso S**

campo de tiro A **Consumo EN D**

ENERGIA DE VISÃO

calor ao bater **Preço unitário de bala B**

Numero máximo de travas E Consumo no disparo EN D

O WB02L-GERYON ficou ainda mais leve e potente. O consumo de EN é alto, mas é perfeito para laticas de tiro único.

CATEGORIA CAMINHÃO DE LASER
YWB35L-GERYON3

92600C **Intervalo de disparo D** **peso B**

Faixa B ENB consumido

Numero de E **Consumo EN B**

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar Preço unitário do marcador S

Numero máximo de fechaduras E **Consumo EN B**

Capacidade do carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Comparado ao poder de ataque explosivo, o peso e o consumo de EN são modestos. Dito isto, o YA é um equipamento para aeronaves pesadas.

CATEGORIA DUPLO LASER CANHÃO
WB32L-CERBERUS

96000C intervalo de disparo **peso E**

C alcance B **Consumo EN E**

ENERGIA DE VISÃO

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Numero máximo de travas E Consumo no disparo EN B

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Ao disparar dois tiros ao mesmo tempo, possui perfeita precisão e poder de ataque. É ideal para tarefas que empurram com poder de fogo em pouco tempo.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO
WB09PU-LAMIA

82200C intervalo de disparo S **Peso A**

Alcance B **Consumo EN E**

ENERGIA DE VISÃO

"Aquecer na batida D **彈単価**

Numero máximo de fechaduras E **Consumo no lançamento EN S**

Numero de revistas carregadas **tempo de recarga da revista**

Um canhão de laser leve com alta potência e alta cadência de tiro. Como esperado, o consumo EN é alto, mas está dentro da faixa permitida.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO
WB16PU-LAMIA2

105000C intervalo de disparo S **peso A**

Faixa C **Consumo EN S**

ENERGIA DE VISÃO

Calor ao acertar D Preço unitário da bala

Numero máximo de fechaduras E Consumo ao disparar EN S

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Reduziu o poder de ataque do WB09PU-LAMIA e melhorou a quantidade de consumo de EN. O peso aumentou, mas a usabilidade melhorou.

CATEGORIA CANHÃO DE PULSO
WB25PU-LAMIA3

112000C intervalo de disparo A **Peso A**

Gama D. **Consumo EN E**

ENERGIA DE VISÃO

calor ao bater **Preço unitário de D**

Numero máximo de fechaduras E **Consumo EN E**

Numero de revistas carregadas **tempo de recarga da revista**

Um canhão de pulso que dispara 3 tiros em um único tiro. Você pode mirar em alvos consecutivos, mas isso consome EN e a mobilidade é bastante reduzida.

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA
WB26O-HARPY

88000C intervalo de disparo E **Peso A**

Faixa D **Consumo EN B**

E SIGHT **Poder de ataque E**

ENERGIA

Heat na batida E **彈単価**

Numero máximo de fechaduras D **Consumo no lançamento EN S**

Numero de revistas carregadas **tempo de recarga da revista**

Dispara uma arma de ataque autônomo. Sua maior vantagem é que ele pode implantar laticas avançadas usando a natureza de rastrear automaticamente o inimigo.

CATEGORIA CANHÃO DE ÓRBITA
WB27O-HARPY2

Intervalo de disparo E **Peso B**

Gama D. **Consumo EN B**

ENERGIA DE VISÃO

calor ao bater **E preço unitário**

Numero máximo de fechaduras D **ENB consumido ao disparar**

Numero de revistas carregadas **tempo de recarga do carregador**

Dobra o número de órbitas. Por outro lado, o peso e o consumo de EN são baixos, pelo que quanto maior o tempo de funcionamento, mais eficaz é.

CATEGORIA MISSEIS VERTICAIS
WB18M-CENTAUR

140000C **Intervalo de disparo D** **peso E**

gama C. **Consumo EN B**

ENERGIA DE VISÃO

Calor ao acertar Numero **D preço unitário**

maximo de fechaduras E **Consumo EN B**

Dispara dois mísseis verticalmente. Devido à natureza da órbita, é difícil de eiytar, mas não é adequado para locais com telos.

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS
CR-WBW89M

90000C intervalo de disparo D **Peso C**

Faixa C. **Consumo ENB**

ENERGIA DE VISÃO

Valor de calor no preço unitário hit E **A**

Numero máximo de E **Consumo EN ao disparar**

travas Numero de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Dispara 4 mísseis de ambos os ombros. É fácil acertar tudo de uma vez, mas a desvantagem é que a capacidade de munição é baixa para seu peso.

CATEGORIA MISSEIS DUPLOS
CR-WBW94M2

138800C intervalo de disparo D **Peso E**

Alcance C Capacidade **Consumo ENC**

de munição C Poder de ataque D

BAIXA SÓLIDA

Valor de calor no preço unitário do hit E **S**

Numero maximo de **Consumo EN ao disparar E**

travas Numero de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Aumentado o número de balas de CR-WBW89M pode ser disparado efetivamente 15 vezes. Você pode esperar potência e precisão estáveis.

CATEGORIA MISSILE DE PERSEGUIÇÃO!!!!
WB29M-ECHIDNA

135000C intervalo de disparo E **Peso E**

Alcance de alcance C **Consumo ENB**

poder de ataque D

Valor de calor no preço unitário hit E **E**

Numero máximo de fechaduras **EN consumido ao disparar**

Capacidade do carregamento do carregador Tempo de recarga do carregador

Um míssil que se divide em 12 tiros depois de ir direto. Um acerto direto antes da divisão causará 12 tiros de dano.

CATEGORIA FOGUETE DUPLO
CR-WBW78R

94700C intervalo de disparo B **Peso C**

dia de alcance **Consumo EN A**

ENERGIA DE VISÃO

calor ao bater **E preço unitário**

Numero maximo de fechaduras **Consumo ao disparar o**

Numero de revistas carregadas **tempo de recarga do pente**

Uma arma poderosa que dispara quatro foguetes de uma só vez. Pode-se dizer que possui uma taxa de acerto simples e poder destrutivo baseado em números.

FOGUETE TRIPLO

CR-WBW91RT

Peso D

RENÁ

Intervalo de disparo 99800C

Consumo ao disparar

彈单

Uma versão que foi lançada ao mesmo tempo. Hit O poder real é o mesmo

QUARTO DE CANHÕES

WB300-CHIMERA

17700 CREC

[Peso E]

consumo FIM

poder de ataque D

Preço unitário D

Consumo no lançamento EN S

tempo de recarga da revista

de lasers são disparados ao mesmo tempo. É fácil de balançar e tem uma alta taxa de precisão, mas tem o maior EN e peso

"UNIDADE TRASEIRA 7 (RADAR)

140000C

Retorno ao radar em equipamento, e

O tipo embutido tem

podem ser combinados e complementados

usar peças opcionais

Também há coisas.

WB10R-SIREN2

30000C

EN 30000C

Varredura

Radar ERC

Um radar amigável.

"UNIDADE TRASEIRA (REFORÇO)

Equipar um booster aumenta não só a potência do booster, mas também o peso e o consumo de calor. Quero não pensar cuidadosamente se

CATEGORIA

II CR-WBW78C

Lançamento 77700C

Peso C

gama E.

Consumo ENA

Número de balas S

poter de ataque

HISTÓRIA SÓLIDA

ACNE ACNE ACUR

calor ao bater

S

Número máximo de fechaduras E

Consumo EN ao disparar

Numero de pentes carregados Tempo de recarga do pente C

Uma arma que se parece com CR-WB69CG em ambos os ombros. Quero pensar na próxima ação depois de armar uma barragem de perto

CATEGORIA

CANHÃO DE ÓRBITA

YASYA

Intervalo de disparo 64000C

Peso D

Gama D.

consumo FIM

Valor de calor no preço unitário hit E

Numero máximo de travas Consumo no disparo EN S

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Dispara duas órbitas ao redor de sua nave ao mesmo tempo. O tempo efetivo é de 8 segundos, mas funciona bem com unidades de movimento lento

CATEGORIA

RADAR

CR-WB69RA

19700C

peso S

Data do escaneamento

Consumo EN

anti-ECME

S Alcan e gradador D

MISTIL PADRÃO

ACNX ACNE ACUR

Equipamento inicial com desempenho mínimo. Porém, por ser leve, pode ser montado com outras peças. Ampla gama de aplicações dependendo da combinação

CATEGORIA

RADAR

WB17R-SIREN3

60000C

Bola de peso

NEOMARENC

varredura

missil octógono

Com um longo alcance de radar, peças excelentes com intervalos de motor curtos, pesados. Eu gostava de equipá-lo se isso não me incomodava

CATEGORIA

ADICIONAR REFORÇO

WB31B-PEGASUS

107500C

Geração de calor durante o impulso S

Aumentar NA

Consumo EN

Boost D

B Estrela D I

ACNE ACNE ACUR

Para ambos os ombros para melhorar a saída de impulso reforço auxiliar. Difícil de usar

CATEGORIA CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

ICR-WBW98G

99300 CRNME

Alcance A

ENBs consumidos

Poder de ataque S

Calor na batida B

Consumo EN ao disparar o bloqueio

Dispara 2 balas de granada com um atraso de tempo e, embora a velocidade da bala seja lenta, é fácil acertar consecutivamente e causar dano decisivo

CATEGORIA CATEGORIA LANÇADOR DE GRANADAS

CR-WBW98LX

D 109000 CRE

RENÉ

Ponto de ataque

Bloqueio Consumo EN revista

Marítimo

O poder de ataque da classe no primeiro andar e afrente, mas também é



CATEGORIA

RADAR

WB73RA2T

14800C

Peso S

HECMORD

ARENA

Varredura

distância do radar

CIRCULO MASCULINO EN

Equipado com função de exibição biométrica. Outro desempenho. Como é baixo, o aplicativo é estreito, mas um soldado vivo. Ele desempenhará um papel ativo na batalha com o navio

CATEGORIA

RADAR

WB03R-SIREN

20000C

Consumo de ECMENC

radar de varredura

faça uma varredura é uma característica, equilibrar o todo

no entanto, o consumo de EN é um pouco alto

CATEGORIA

RADAR

CR-WB85RA3

27800C

Peso A

NECMENS

varredura

radar

HONA NONS BOLS

Embora implemente um conjunto de funções e seu desempenho básico não seja alto, ele pode ser usado como um radar para todos os fins

CATEGORIA

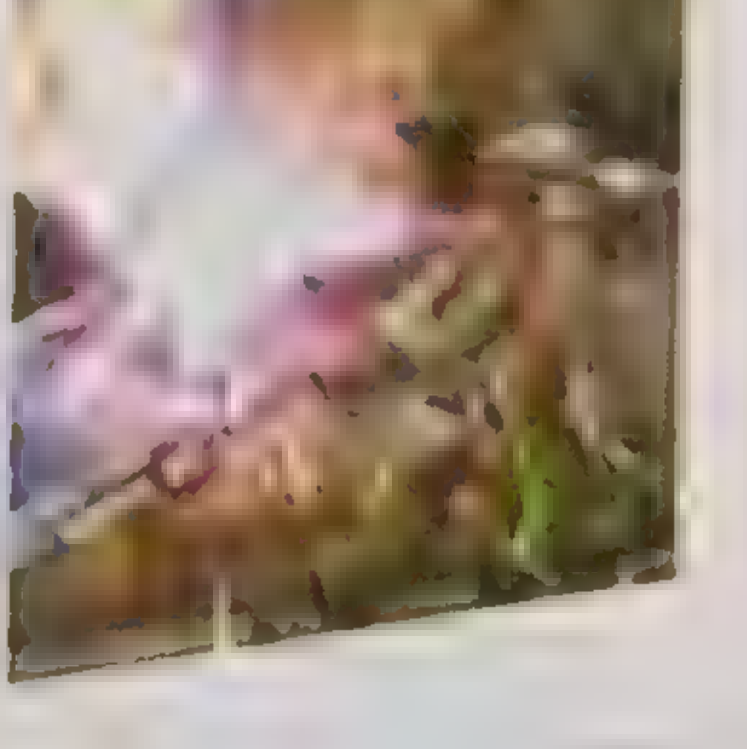
RADAR

WB28R-SIRENA

40000C

RENÉ

Todos os radares com funções adicionais tem uma passagem. Porém, peso e consumo EN são os gargalos



ARM UNIDADE R

(PISTOLA)

Com a adição do conceito de "capacidade de carregador" de "ACNX", não é mais possível disparar continuamente metralhadoras. O tempo de recarga do carregador é outra consideração importante ao escolher uma arma.

CR-WR69R

11800C intervalo de disparo A **peso A.**

gama C. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Carabina inicial. É leve, mas o desempenho geral é baixo e falta um fator decisivo.

CR-WR69R

29100C intervalo de disparo A **Peso A.**

gama C. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle com desempenho padrão que melhora a capacidade do CR-WR69R. Pode-se dizer que o custo-benefício é alto

CR-WR69R

77000C intervalo de disparo A **Peso A.**

gama C. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Para intermediários com munições mais estreitas do que o padrão rifle. Maior poder de ataque e capacidade de munição mas também pesa mais.

CATEGORIA RIFLE (AST)

CR-YWH05R3

disparo A do CREST 42000C **Peso A.**

gama C. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor ao acertar E preço unitário do projétil

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle que enfatiza o poder de disparo rápido em vez do poder de um único tiro. Golpes consecutivos, quero convencer o calor do inimigo a fugir.

CATEGORIA RIFLE (AST)

WR10R-MOLD

40000C intervalo de disparo A **Peso A.**

gama D. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no preço unitário de sucesso E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um fuzil de assalto que usa um formato de revista e enfatiza o poder de tiro rápido. A desvantagem é que a capacidade de munição é bastante baixa

CATEGORIA RIFLE (AST)

WR76RA

55800C intervalo de disparo A **Peso B.**

gama D. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no preço unitário da bala hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador B

O carregador precisa ser recarregado a cada 8 disparos, mas o tempo é curto, então este fuzil de assalto pode ser uma força principal.

CATEGORIA RIFLE (AST)

CR-WR84RA2

56800C intervalo de disparo A **Peso A.**

gama D. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no hit E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Reforce a capacidade do CR-WR76RA. Leva muito tempo para recarregar a revista, então pense em suas táticas

CATEGORIA RIFLE (AST)

WH01R-GAST 1

70000C intervalo de disparo A **peso A.**

gama C. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no acerto E Preço unitário S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador B Tempo de recarga do carregador D

Apesar de ser relativamente leve, possui excelente capacidade de munição e poder de ataque. A estreiteza do site também é tolerável.

CATEGORIA RIFLE (BURST)

CR-WR88RB

45800C intervalo de disparo D **Peso A.**

gama D. Consumo PT A

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor no preço unitário Hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de rajada que dispara 3 rodadas de rifle sucessivamente. É atraente que você possa esperar um acerto com um conjunto de 3 tiros

CATEGORIA RIFLE (BURST)

WR14R-PHANTOM

75000C intervalo de disparo D **Peso A.**

gama D. Consumo PT A

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de rajada prático com poder de ataque de tiro único aprimorado e um curto intervalo de disparo. Um tipo forte de arma se acertar

CATEGORIA ESPINGARDA LINEAR

CR-WR93RL

118000C intervalo de disparo C **peso B.**

gama C. Consumo EN B

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle linear que usa uma bala especial. Uma arma com alta velocidade de bala, mas baixa precisão.

CATEGORIA ESPINGARDA LINEAR

CR-WH05RLA

147000C intervalo de disparo A **Peso C.**

gama C. Consumo EN B

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador

Embora seja mais pesado que o CR-WR93RL, seu poder de disparo rápido é bastante aprimorado. Inflige grande dano e calor em um curto período de tempo.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WR73RS

65000C intervalo de disparo C **Peso B.**

Gamas Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle sniper padrão. É basicamente para combate de longa distância, mas sua potência e a velocidade do projétil podem ser amplamente aplicadas

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WR81RS2

78000C intervalo de disparo B **peso B.**

Gama B. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de precisão que mantém um certo grau de desempenho de tiro rápido, mas com poder de ataque reduzido. Dá uma impressão ligeiramente indiferente.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

CR-WR88RS3

65000C intervalo de disparo D **peso B.**

Gama B. Consumo EN S

Capacidade de munição C poder de ataque D I

VISÃO SOLIDA VISÃO CONTÍNUA

ACNX ACNB ACLR

Calor ao bater

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um modelo especializado em poder de ataque de um tiro. Perfeito para táticas de sniper. Sim, mas à custa do intervalo de tiro.

CATEGORIA RIFLE DE SNIPER

WH02RS-WYRM

70000C intervalo de disparo A

Gama S Consumo EN S

Capacidade de Munição E Poder

Calor ao bater

Um rifle sniper prático que reúne todos os desempenhos de alto padrão. Ele pode lidar com uma ampla gama de táticas

CATEGORIA PT RIFLE SNIPER

WR11RS-GARUM

80000C intervalo de disparo E

Faixa de consumo ENE

Calor ao bater

Um rifle sniper que dispara balas de energia Também é exclusivo que o desempenho possa ser aumentado com peças opcionais.

CATEGORIA EN CATEGORIA DE RIFLE SNIPER

WH08RS-FENRIR

101000C intervalo de disparo E

Alcance Consumido ENS

Heat na batida S

Tem mais que o dobro do poder de ataque do WR11RS-GARUM. Como o número de balas é pequeno, quero usá-lo com a mentalidade de um acerto.

CATEGORIA METRALHADORA

WR02M-PIXIE

16000C

de calor no preço unitário hit E

Uma metralhadora padrão capaz de disparar um grande número de balas em um curto período de tempo. No entanto, ele fica sem balas rapidamente

CATEGORIA METRALHADORA

CR-WR69M

31800C intervalo de disparo S

Gama D Consumo EN S

Calor ao bater

Uma máquina com maior poder de ataque por tiro pistola, estratégia vencedora de curto prazo. Embora seja adequado para

CATEGORIA METRALHADORA

WR04M-PIXIE2

58000C intervalo de disparo S

Gama D Consumo EN S

Calor na batida E

Uma metralhadora que pode conter até 1000 balas e pode ser usada em batalhas de longo prazo. É atraente poder sempre armar uma barragem

CATEGORIA METRALHADORA

WR07M-PIXIE3

43000C intervalo de disparo S

Alcance DA Consumo ENS

Calor na batida E Preço unitário

O número de marcadores não é tão alto quanto o PIXIES2, mas a usabilidade geral é aprimorada devido ao peso mais leve

CATEGORIA METRALHADORA

CR-WH79M2

de disparo CREST 44800C

Gama D Consumo EN S

calor ao bater

Produz mais calor do que outras metralhadoras, facilitando a condução em um cenário de alta pressão. Você está buscando um poder superior para a arma

CATEGORIA METRALHADORA

WH03M-DEDO

42000C intervalo de disparo S

Gama E Consumo PT A

Quantidade de calor no preço unitário hit E

Uma arma única que atira vários corpos de uma só vez. O poder destrutivo de ser capaz de dobrar tudo de uma vez de perto é atraente

CATEGORIA METRALHADORA

WH05M-SYLP

65000C intervalo de disparo S

Gama D Consumo ENS

Valor de calor no preço unitário hit E

Uma metralhadora conveniente que é leve e pode ser armazenada. É seguro carregá-lo como arma reserva.

CATEGORIA METRALHADORA

YWH13M-NIX

56000C intervalo de disparo S

Faixa D Consumo ENS

Calor ao acertar E Preço unitário do projétil

Uma arma que segue a característica de tiro rápido da metralhadora. Observe que a falha de ficar sem balas facilmente também se tornou perceptível

CATEGORIA PT METRALHADORA

IWH10M-SILKY

61000C intervalo de disparo S

Gama D Consumo ENS

calor ao atingir

ma metralhadora que usa balas de energia. Além de ficar sem balas, você também precisa tomar cuidado para não ficar sem energia

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WR88H

27700C intervalo de disparo S

Faixa E Consumo ENS

Uma arma padrão com baixo poder de ataque. A questão é o quanto você avalia o fato de ser extremamente leve

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WH69H

21800C intervalo de disparo S

Faixa E Consumo EN S

Calor na batida D

O equipamento de braço mais leve, ataque. O poder também é moderado, então Hang Yu é um item obrigatório.

CATEGORIA REVÓLVER

CR-WH73H2

28000C intervalo de disparo A

Alcance Consumido ENS Poder

Calor na batida D

O poder de ataque é baixo, mas como não é um tipo de revista, é sempre usado como restrição. É conveniente de usar

CATEGORIA REVÓLVER

WR03H-FANTASMA

Intervalo de disparo de 30000C

Heat no hit D Preço unitário

Uma pistola que enfatiza o poder ofensivo e possui um pequeno número de balas, por isso é mais seguro evitar usá-la como arma principal

CATEGORIA
III CR-WH79H3

intervalo de disparo 34800C S. Peso S.

gama E Consumo PT A

Valor de calor no preço unitário de hit B

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Uma pistola com excelente calor ao acertar.

Equipado com uma arma com alto poder de ataque no braço esquerdo e quer usá-lo como suporte.

CATEGORIA DE REVÓLVER
WR06H-GHOST2

Intervalo de disparo de 40000C S. Peso S

Gama E Consumo EN S

VISÃO VISÃO CONTINUA

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador

Intervalo de tiro curto, ataque de alta densidade armas possíveis. número total de revistas 12 tiros também é um ponto alto.

CATEGORIA
II CR-WH01 HP

42100 C intervalo de disparo S. Peso S

Gama E Consumo EN S

VISÃO SÓLIDA

Valor de calor no preço unitário de hit D

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador D Tempo de recarga do carregador S

Uma arma com poder de ataque comparável ao de um rifle A quantidade de calor ao acertar é alta e o poder dos ataques concentrados é suficiente

CATEGORIA
WH09H-WRAITH T

intervalo de disparo S. Peso S

Gama E. Consumo EN S

VISÃO SÓLIDA

calor ao bater D marcador preço unitário

bloqueio máximo S número D Consumo ao disparar EN

Capacidade do compartimento D Tempo de recarga do carregador S

Leve, como a maioria das armas curtas caracterizada pela quantidade Aproveite Han É melhor mantê-lo em um gar.

CATEGORIA
IIICR-WR76B

53300C intervalo de disparo D. Peso B

Alcance DA Consumo EN S

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Aproveitando o tempo de bloqueio curto, alcance próximo Um poderoso golpe à distância. BA Quer proteger o básico do Zuka e usá-lo.

CATEGORIA
CR-WR81B2

71000C intervalo de disparo E. Peso C.

Gama D Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário hit S

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Numero de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Tanto o poder de ataque quanto o calor são altos. Bazu Ele incorpora os pontos fortes de Ka. alguns A chave é como acertar o número de balas.

CATEGORIA
CR-WR93B3

88000C intervalo de disparo D. peso B

Faixa C. Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário de hit B

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma bazuca com maior velocidade de projétil, alcance e capacidade de munição, mas com poder de ataque reduzido Pode ser usado mesmo em distâncias médias

CATEGORIA
CR-WH05BP

93200C intervalo de disparo E. Peso D

Gama Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário de hit A

Numero máximo de travas D Consumo ao disparar

EN Numero de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Alto poder de ataque, como uma bazuca Também vem muita munição inimigos formidáveis como contra AC É a arma que você quer levar consigo para lutar

CATEGORIA
IIIIII WR13B-GIGANTE

70000C intervalo de disparo D. Peso C

Faixa D consumo END

Capacidade E Poder de Ataque D

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Numero máximo de fechaduras D Consumo durante o disparo PT

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma bazuca especial que dispara balas. É eficaz atirar de uma curta distância e apontar para todos os tiros.

CATEGORIA DE BAZOOKA SPREAD
WR17B-GIANT2

intervalo de disparo 61000C E. Peso C.

Gama D. Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Espalhe horizontalmente na frente do alvo tipo. Alta precisão, mas WR Não tão explosivo quanto 13B-GIANT.

CATEGORIA
IIICR-WR84S

63100C intervalo de disparo B. Peso A

Gama D Consumo EN S

Calor na batida E

Numero máximo de fechaduras D Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento E Tempo de recarga da revista E

Um tiro que dispara 8 tiros de uma só vez. Toga Adequado para combate de curta distância, mas Não quero ser alvo durante o carregamento

CATEGORIA
CR-WH76S

32800C intervalo de disparo A. Peso A

Gama D Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Numero máximo de fechaduras D Consumo ao disparar

EN Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador D

Shotga leve e fácil de usar hum O poder de ataque é baixo, tao perto Disparar à distância é a base.

CATEGORIA
ICR-WH01SP

32200C intervalo de disparo B. Peso B.

Gama D. Consumo EN S

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Alto poder de ataque para uma espingarda é atraente. aproxime-se e force o inimigo É uma arma tática

CATEGORIA
WR15S-WYVERN

73000C dias de intervalo. Peso A.

Gama D Consumo EN B

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Numero máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Numero de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um tiro especial que dispara balas de energia t arma. Tipo de site especial Portanto, leva algum tempo para se acostumar

CATEGORIA
WR23S-WYVERN2

84000C intervalo de disparo B. peso B

Gama D Consumo EN B

Calor na batida E

Numero máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN S

Numero de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um tipo que aumentou o número total de balas do antecessor É relativamente leve e fácil de manusear mas carece de uma característica especial

CATEGORIA
GACHIRIN

intervalo de disparo 62700C S. Peso A

Alcance 6 Consumo EN B

calor ao bater C preço unitário da bala

Numero máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Numero de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Uma arma especial de curto alcance cujo objetivo principal é fazer o oponente enlouquecer Seu verdadeiro valor é demonstrado quando usado em combinação com outras armas

5420

(máximo "revista")

alem disso

novos de

técnico

JCATEGO

III C

85000

"Calor ao acen

bloqueio máxi

grande bazu

cód go

discuti

CATEGORIA

WI

46000

pedra

carregamento de rev

WROSPU.

mas peso

matar o gost

CATEGORIA

WWR

95000C

carregamento de rev

CATEGORIA
LANÇA-CHAMAS
NICHIRIN

4200C intervalo de disparo S

Gama Consumo EN B

Capacidade de Munição S Poder de Ataque E

Preço unitário da bala S

Consumo no lançamento PT I

Tempo de recarga da revista

Radiação da chama com ainda mais calor etc. diminuiu em geral.
É uma arma técnica.

CATEGORIA
MÍSSEIS DE MÃO
CR-WR84HNM

45800C intervalo de disparo C

Gama D

Consumo EN B

Visão VISÃO CONTÍNUA

Valor de calor no preço unitário de hit C

Número máximo de fechaduras A

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Um míssil portátil com um máximo de 4 bloqueios
Le. Caracterizado por voar em linha reta
E bastante poder destrutivo

CATEGORIA
FOGUETE DE MÃO
CR-WR84HNR

48800C intervalo de disparo A

Alcance CR

Peso A

Consumo EN S

SEM VISÃO SOLIDA

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de fechaduras Consumo no lançamento PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Uma mão com alto poder de ataque e peso leve
fogote. Técnica para bater sem travar
É uma arma ideal se você tiver habilidade

CATEGORIA
FOGUETE DE MÃO GRANDE
CR-WR93HNR

48800C entre tiros

GENS

calor ao bater

Um grande foguete na mão, de uma vez só
exausto, então desequipar
O uso confortável combina com o uso

CAPÍTULO 2

Capítulo 2

Capítulo 3

CATEGORIA
ESPIGARDA DE GRANADA
ICR-WR81G

65000C intervalo de disparo E

Gama Consumo EN A

Peso C

Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade de carga do magazine Tempo de recarga do magazine

Uma granada de mão que possui um tremendo poder de ataque
derar. Afinal é pesado, então habilidade e
Quero consultar e usar

CATEGORIA
ESPIGARDA DE GRANADA
CR-WR88G2

70000C intervalo de disparo E

Faixa B

Consumo EN S

Visão VISÃO CONTÍNUA

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Abaixe ligeiramente o poder ofensivo e fide com o todo
Melodia fácil, o mais confiável
Poder de fogo suficiente está garantido.

CATEGORIA
GRANADA CATEGORIA DE RIFLE
CR-WH98GL

32000C entre tiros

Gama B Consumo EN S

Peso S

Visão VISÃO SOLIDA

calor ao bater

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Espremendo o número de balas para 6 incrivelmente leve
Alcançou, escondido em um cabide,
Quero usar isso como um trunfo.

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO
WH14PU-ROC

44000C intervalo de disparo B

RENA

Calor na batida D

Número máximo de bloqueios ENS consumidos no disparo A

Número de revistas carregadas

Plata de pulso extremamente leve e precisa
Melhor desempenho com peças opcionais
também pode ser separado.

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO
WH12PU-ROC2

48000C intervalo de disparo A

Gama D

Peso S

Consumo EN B

Visão VISÃO ENERGIA

Preço unitário da bala D

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Tempo de recarga da revista

WR08PU-ROC com maior capacidade de projéteis morte
No entanto, o peso aumenta e o poder de ataque diminui.
Eu sinto que perdi meu paladar.

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO
WR21PU-ROC3

63000C intervalo de disparo A

Gama D

Peso S

Consumo EN C

Visão VISÃO ENERGIA

Preço unitário da bala

calor ao bater

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Fortaleça o poder de ataque do WR08PU-ROC
tipo. Devido ao seu peso leve, é
Flexibilidade em combinação com embarcações

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO
WH11PU-PERYTON

36000C intervalo de disparo A

Gama D Consumo EN A

Peso S

Consumo EN A

Visão VISÃO ENERGIA

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Espingarda de pulso de disparo rápido. Embora tenha
poder de ataque cerca de sustentabilidade tanto em termos
de capacidade de munição quanto de energia

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO
YWH14PU-ROC4

intervalo de disparo 60000 C

AQUI CHAVE DE CHAVE

Calor na batida C

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Espingarda de pulso de disparo rápido. Embora tenha
poder de ataque cerca de sustentabilidade tanto em termos
de capacidade de munição quanto de energia

CAPÍTULO 4 LISTA DE PEÇAS

capítulo 5

CATEGORIA
RIFLE DE PULSO DUPLO
WR18PU-DEMON

65000C intervalo de disparo B

Peso A

Consumo EN C

Visão VISÃO ENERGIA

Preço unitário da bala B

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Dispara duas balas de energia ao mesmo tempo
fazer. O poder de ataque momentâneo é alto, mas o ataque

CATEGORIA
RIFLE DE LASER
WR05L-SHADE

intervalo de disparo 59000C

Faixa consumida ENB

Peso A

Consumo EN B

Visão VISÃO ENERGIA

Preço unitário da bala B

calor ao bater

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Bom equilíbrio de desempenho e poder de ataque
espingarda laser. sem custo de munição

CATEGORIA
RIFLE DE LASER
WR19L-OCO

60000C intervalo de disparo A

Gama Consumo EN A

Peso D

Consumo EN A

Visão VISÃO ENERGIA

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de travas D Consumo no disparo EN S

Número de revistas carregadas

Tempo de recarga da revista

Um tipo de arma com a qual pode competir muito
A maior dificuldade é que é pesado

CATEGORIA
RIFLE DE LASER
CR-WR98L

intervalo de disparo 78000 C

WREND

"Calor na batida C

Número máximo de fechaduras DEN

Aumento de revista Re-tempo de revista

Desempenho e equilíbrio moderados
espingarda laser. menos munição
Quero experimentar. Um tipo de arma com a qual pode competir muito

UNIDADE DE BRAÇO R

CATEGORIA RIFLE DE LASER

YWH07-DRAGÃO

55000 C intervalo de disparo C Peso A.



Quantidade de calor alto/médio D 彈單價
Número máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN S
Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Seu poder ofensivo é baixo, mas pode ser usado para uma ampla gama de propósitos se reforçado com outras opções

CATEGORIA HI LASER RIFLE

WH04HL-KRSW

\$ 8.000 VERDE Peso E



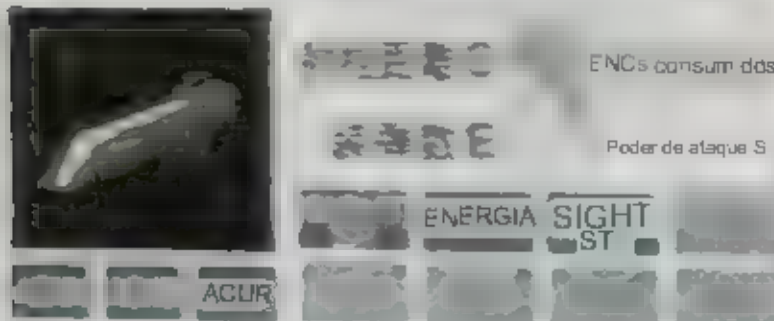
calor ao bater S 彈單價
Número máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN C
Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Se você é fã da série, estará familiarizado com o laser de alta potência da KARA-SAWA. De qualquer forma, o poder pesado é suficiente

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

!!! WR22PL-OGRE2

93000C Lançamento D Peso C



calor ao bater Preço unitário
Número máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN E
Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de plasma ajustado para combate. Possui alto desempenho geral e é especialmente propenso a fugas térmicas

CATEGORIA RIFLE DE LASER

WR24L-SHADE2

122000 C@NENC Peso B



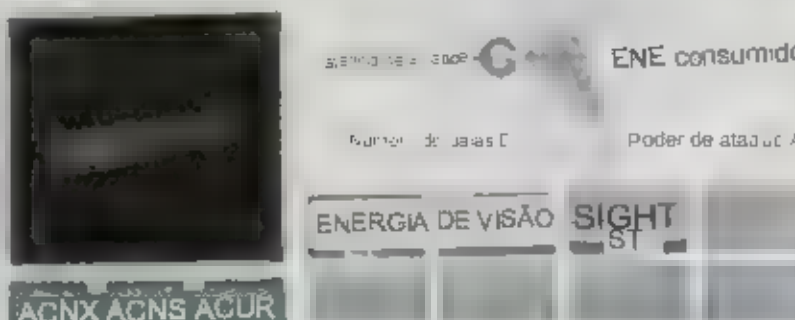
Calor ao atingir o B Preço unitário
bloqueio máximo D Consumo na queima EN
C Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Perseguindo a semelhança de um rifle a laser excelente modelo. sobre peso e consumo pt Eu quero usá-lo com os olhos fechados.

CATEGORIA HI LASER RIFLE

WR09HL-SPIRIT

90000C intervalo de disparo D Peso D.



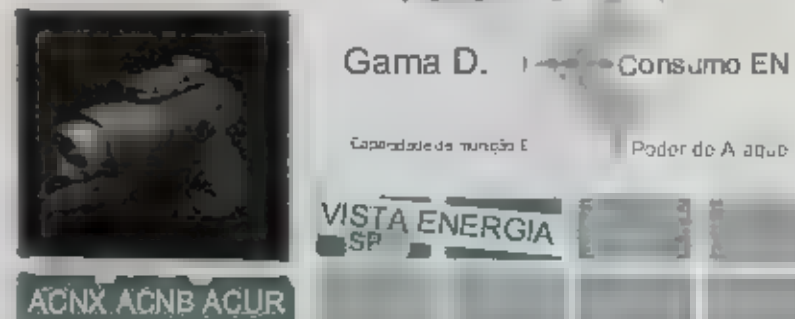
Calor ao acertar Número S Preço
máximo de fechaduras unitário D Consumo EN na queima C
Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

É mais leve que o WH04HL-KRSW e o supera em desempenho básico. Não tem poder de tiro rápido, mas seu poder de ataque de tiro único é ótimo

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

WH06PL-ORC

queima 42000C 彈單價 Peso A



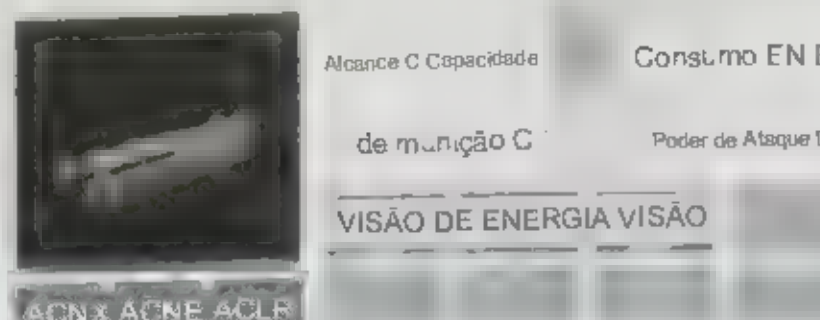
Calor ao atingir Número SD Preço unitário
máximo de travas da munição Consumo no disparo
Número de pratos carregados SH D Tempo de recarga do carregador

Um rifle de plasma que foi reduzido e pode ser armazenado. Ele contém apenas 5 balas, mas é um canivete confiável.

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO

WR16DL-SKULL

63000C intervalo de disparo B Peso C



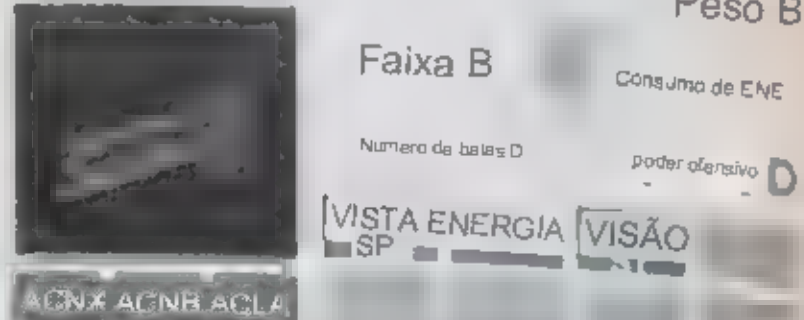
calor ao bater C Preço unitário
Número máximo de fechaduras Consumo ao disparar o tempo
D Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Um rifle de laser duplo que é um pouco pesado mas pode disparar dois tiros ao mesmo tempo e exercer poder destrutivo suficiente

CATEGORIA RIFLE LASER DUPLO

WR25DL-SKULL2

61000C intervalo de disparo C Peso B



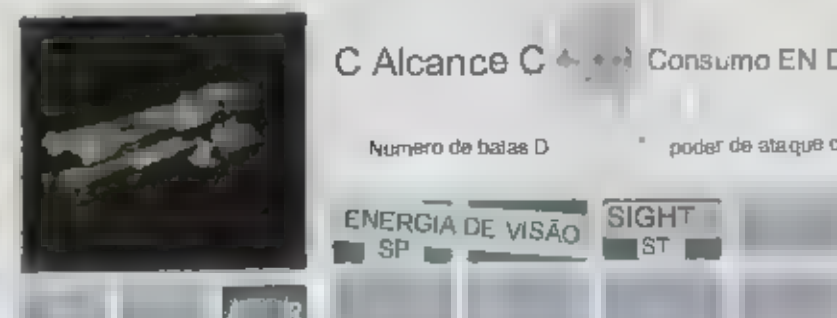
calor ao bater C 彈單價
Número máximo de fechaduras Consumo no lançamento EN A
D Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

O número de balas do WR16DL-SKULL foi reduzido para reduzir o peso. O número de cenas ativas aumentou, mas como usar a capacidade real da munição de 25 cartuchos

CATEGORIA PISTOLA DE MÃO

YWH16HR-PYTHON

150000C Intervalo de disparo Peso A



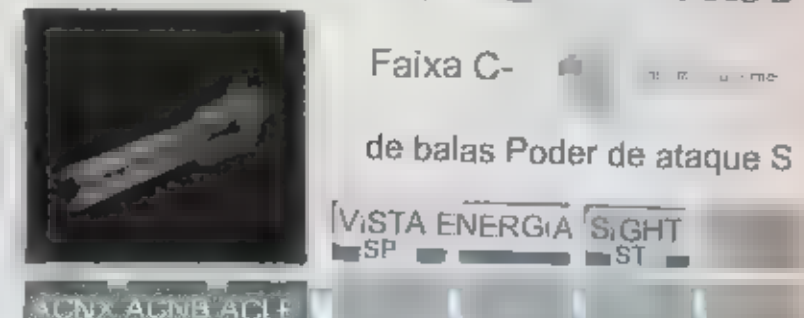
Calor ao acertar Número A Preço unitário
máximo de fechaduras D EN A consumo no lançamento
Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Uma pistola de mão que é portátil e poderosa. Ele também tem uma grande quantidade de calor quando acerta, tornando-o um forte candidato a arma principal

CATEGORIA ESPINGARDA DE PLASMA

!!! WR20PL-OGRE

120000C intervalo de disparo E Peso D



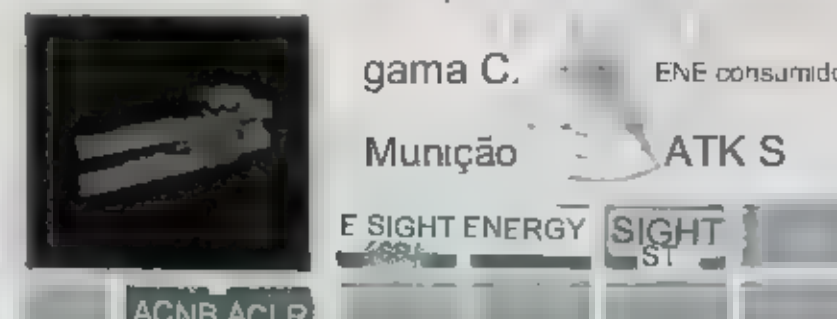
Calor na batida S Número Preço unitário
máximo de fechaduras D Consumo no lançamento EN E
Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Um rifle de plasma com alto poder de ataque. A quantidade de EN consumida é o gargalo, mas o poder destrutivo de um único golpe é impressionante

CATEGORIA RIFLE DE PLASMA DUPLO

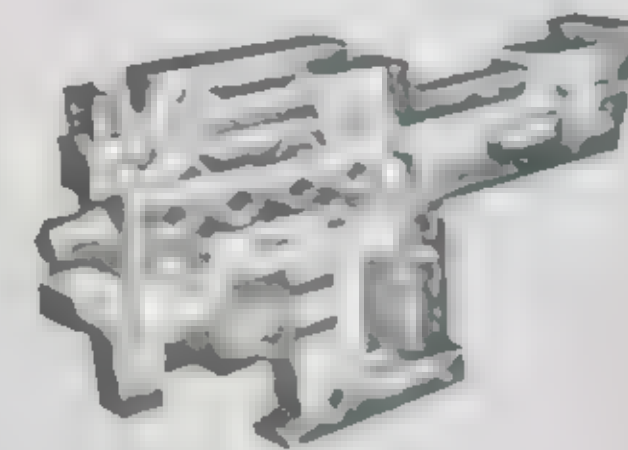
WH12PL-ETTIN

96000C intervalo de disparo E Peso E



Aquecer ao acertar Número B 彈單價
máximo de fechaduras D EN E consumo no lançamento
Número de revistas carregadas tempo de recarga da revista

Dispara duas poderosas balas de plasma ao mesmo tempo fazer Baixa contagem de munição, mas durabilidade Bom para lutar contra inimigos altos



UNIDADE DE BRAÇO
R (LÂMINA)

Uma lâmina do tipo tiro com excelente poder mas a baixa taxa de acerto é um gargalo. Se você vai equipá-lo, vamos começar construindo uma máquina com mobilidade que permite que você se aproxime de seu oponente

CATEGORIA LÂMINA

RASETSU

38600C peso S



Calor no acerto B Custo do projétil C
Calor gerado durante o ataque C

O tipo básico de lâmina de projétil. O poder destrutivo na faixa cruzada é perfeito. É uma arma que você definitivamente vai querer usar

CATEGORIA LÂMINA

ENMA

42300C Peso A

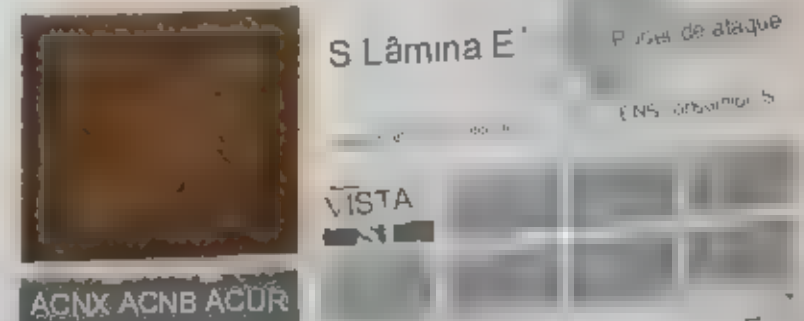


Calor ao acertar S preço unitário E
Calor ao atacar E
poder de ataque e Focar a quantidade de calor E diminui o número de ataques. Aumento de peso, mas no geral equilíbrio é bom.

CATEGORIA LÂMINA

NIOH

44400C Peso



Calor ao acertar Preço unitário da bala S
Calor ao atacar E
Maior poder ofensivo para equipamentos de braço direito. Uma arma ameaçadora capaz de ataques contínuos que causam dano explosivo

UNIDADE DE BRAÇO L (LÂMINA)

Em "ACNX", todas as lâminas do braço esquerdo podem disparar ondas de energia.

isso me dá uma sensação de segurança

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

II CR-WL88LB3

43000C valor de calor A

Peso D

Consumo EN A

Poder de Ataque S

calor durante o ataque B Consumo durante o ataque EN C

Um golpe que enfatiza o poder de ataque de um único golpe de Peso e alcance de ataque são sacrificados de acordo Equipamento tempo que se tornou.

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

FUHJIN

50000C de calor na batida C

peso B

Consumo EN C

Poder de ataque B

Calor gerado durante o ataque C Consumo durante o ataque EN A

Uma lâmina especial que emite principalmente ondas de energia. Também pode ser lançado no ar e pode ser usado como uma restrição

LÂMINA DE LASER

CR-WL69LB

11000C de calor na batida E

Peso S

Consumo EN S

Poder de ataque E

calor durante o ataque A Consumo durante o ataque EN S

lâminas básicas. Devido à sua natureza de ser capaz de acertar várias vezes, é possível causar dano de uma só vez a curta distância

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

YWL03LB-TAROS

83000 C Calor ao acertar B Peso E

Consumo EN E

Poder de ataque A

calor durante o ataque S Consumo ao atacar EN D

Uma lâmina que possui um longo intervalo de ataque, mas possui um amplo alcance e alto poder de ataque. Você também pode esperar pressão sobre seu oponente.

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

70000 C de calor na batida B

Peso B

Consumo de produção de energia FIM

Poder de ataque S

gerado durante o ataque E Consumido ao atacar EN C

Uma lâmina especial com maior poder de ataque, mas seu curto alcance dói Usá-lo é puramente um hobby.

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

WL01LB-ELF

29000C Calor ao acertar E Peso A

consumo de energia ENS

Poder de ataque E

calor durante o ataque S Consumo EN S

Embora o peso tenha aumentado ligeiramente, a lâmina tem bom poder de ataque e consumo de EN. Ela também possui três ondas de energia.

CATEGORIA LÂMINA DE LASER

WL14LB-ELF2

54000C de calor na batida E

Peso S

consumo de energia ENS

Poder de ataque E

calor durante o ataque A Consumo durante o ataque EN A

Seu poder é mediano, mas possui amplo alcance de ataque e, acima de tudo, é leve. A experiência que pode ser usada como uma espada de bolso. Itera bn na

CATEGORIA LÂMINA LASER

WL06LB4

86000C Valor de calor na batida C

Peso E

Consumo EN B

Poder de ataque A

calor de ataque ACLR B Consumido ao atacar EN C

É um tipo especializado em alcance de lâmina, mas por ser uma arma especial, seu desempenho deixa uma impressão indifferente

CATEGORIA DE LÂMINA DE LASER

WL79LB2

38000 C Calor na batida D

44-RENA

Lâmina C

calor durante o ataque S Consumo EN S

Versão atualizada com equilíbrio geral aprimorado. Quero usá-lo assim que me acostumar a manusear a lâmina

CATEGORIA DE LÂMINA DE LASER

WL-MOONLIGHT

55200C ao acertar A

Poder de ataque B

calor gerado durante o ataque Consumo durante o ataque EN E

Lâmina mortal de um tipo da tradição da série. E is consome muito EN, mas seu poder de ataque também é excelente, então você vai querer dominá-la.

CATEGORIA LÂMINA LASER

YWL16LB-ELF3

88000 CS

Consumo EN S

Poder de Ataque de Lâmina S

calor gerado durante o ataque B Consumo durante o ataque EN C

Uma lâmina que pensa e pensa bastante. Este tipo de lâmina é avançada e é difícil de acertar

atos militares Termos de Combate Militar 10

canção militar e banda [uma canção de guerra / uma banda militar]

Uma canção militar é uma canção cantada por aqueles que vivem no mesmo acampamento e morrem no mesmo campo de batalha para levantar o moral e solidificar o espírito de equipe da unidade. Canções que são tocadas em luto por camaradas que morreram em batalha e lembrando a família deixada em seu país de origem, e canções de mulheres e famílias que lembram um homem que foi para a guerra e juram protegê-lo após tiroteio também são dedicaram a muitos anos de guerras por terra, e acabou se tornando uma canção chamadas de canções militares. Tornou-se famoso entre as pessoas que se militar e um hino nacional. A banda militar costumava ser uma banda de metais que acompanhava os soldados nas batalhas de campo e tocava canções militares para elevar o moral das unidades da linha de frente durante as batalhas. Guerra em uma época em que não havia dispositivos de comunicação

Diz-se que trombetas e sinais de semáforos eram responsáveis por iniciar combates e comunicar mudanças na estratégia, e que os remanescentes deles eram as equipes de treinamento e bandas marciais. Ambos eram para o exército regular do estado e diz-se que os mercenários não tinham uma música de unidade ou banda de acompanhamento a menos que fossem uma organização muito grande. As bandas militares são especializadas em canções de marcha ou marchas criadas a partir de apresentações de acompanhamento de marchas militares reais, bem como canções cerimoniais executadas em cerimônias militares, como cerimônias de posse de comandantes, cerimônias de entrega de medalhas, funerais e cerimônias de despedida. No início da Europa moderna, a realeza e os aristocratas às vezes contratavam compositores famosos para compor música para o exército nacional ou privado. Além disso, as bandas militares são frequentemente encarregadas do acompanhamento de banquetes e outros eventos com a presença de dignitários estrangeiros e adidos militares. A banda que acompanha os manifestantes para manter o ritmo e chamada de corpo de tambor e pífanos. Na Europa, eles carregam armas e lanças

Coluna

DE UNIDADE DE BRAÇO L7 (GUN)

CATEGORIA



WL02R-SPECTER

RIFLE

EU

25000C intervalo de disparo B

Peso A.

gama C.

Consumo EN S

VISÃO SÓLIDA

Heat no hit D Preço unitário

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN
Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revistaPotência decente sem troca de revista
A vida como um rifle com poder
Le A contagem de munição está baixa

De "ACNX", agora existe uma parte com o mesmo nome da arma do braço direito. No entanto, em vez de equipar os dois braços com a mesma arma, você deve encontrar uma combinação que complemente as habilidades de cada um

CATEGORIA

RIFLE (AST)

!!!! WH01R-GAST

70000C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D

Consumo PT A

Número de balas B

poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador B Tempo de recarga do carregador D

Uma melhoria de desempenho foi alcançada em geral.
Para uso com o Salt Rifle Sub
Bom desempenho e peso leve.

CATEGORIA

ESPINGARDA LINEAR (AST)



III CR-WH05RLA

PE TO nd

147000 C intervalo de disparo A

Peso C.

gama C

Consumo EN C

装弾数 D

poder de ataque C

VISÃO SÓLIDA

ACNB ACLA

Valor de calor no preço unitário da bala hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador E

Vida linear com capacidade de disparo rápido
Le. Sim
O alcance efetivo será limitado.

CATEGORIA

RIFLE



CR-YWH05R3

CREST ind

42000C intervalo de disparo A

Peso A.

gama C

Consumo PT A

VISÃO SÓLIDA

Calor ao acertar E Preço unitário da bala

Número máximo de fechaduras D Consumo ao disparar PT

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Rifle com cadência de tiro aprimorada, morte
No entanto, não há alteração no número de balas e a munição acaba
Os pontos a serem observados ainda são os mesmos.

CATEGORIA

RIFLE (AST)



HITEN

52700C intervalo de disparo S

peso B

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento D

Tempo de recarga da revista B

Tentativa de assalto com intervalo de tiro mais curto
Completo. No entanto, o poder de ataque e o poder de fogo contínuo são
Não é suficiente e é difícil se tornar uma força de combate principal

CATEGORIA

RIFLE DE SNIPER



CR-WL85RS

55700C intervalo de disparo B

Peso A.

Gama B

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque C

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNE ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Centeio de atirador mais leve
Completo. Baixo poder de ataque e capacidade de munição
Mas é perfeito para aeronaves mais leves

CATEGORIA

RIFLE DE SNIPER

!!!! WH02RS-WYRM

70000C intervalo de disparo A

peso B

Gamas

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque C

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador E Tempo de recarga do carregador C

Apesar de seu peso aumentado, é um rifle de alto desempenho
que pode ser usado como arma principal. Ataques de onda
com armas de ombro a longas distâncias também são eficazes

CATEGORIA

EN RIFLE SNIPER



WH08RS-FENRIR

101000C intervalo de disparo E

peso E

Alcance Consumido ENS

Capacidade do carregador E

Poder de ataque S

ENERGIA DE VISÃO

Valor de calor no preço unitário hit S

Número máximo de travas D Consumo ao disparar EN

E Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente

Um rifle de energia especializado
em poder de ataque e calor.
Um golpe de longa distância.

CATEGORIA

METRALHADORA



WL74M

CREST ind

52500C intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

装弾数 B

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

彈単価

S.

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

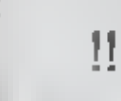
Capacidade do compartimento S

Tempo de recarga da revista B

Ataque bem equilibrado, como desempenho de tiro rápido
Uma poderosa metralhadora, número de balas
Não é adequado para batalhas de longo prazo porque não é confiável.

CATEGORIA

METRALHADORA



!!!!!! WL06M-FADA

15000C intervalo de disparo S

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Quantidade de calor no preço unitário de hit E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador S

Uma metralhadora que enfatiza o desempenho de tiro rápido
Como resultado, o poder de um tiro é baixo e a bala acaba
muito cedo. Onde é usado é importante

CATEGORIA

METRALHADORA

II CR-WH79M2

intervalo de disparo S

Peso A.

Gama D

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque D

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

彈単価

S.

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador C

Uma excelente metralhadora com o mesmo poder de ataque
do equipamento para o braço direito. O poder destrutivo
de ataques simultâneos com armas de ombro é atraente

CATEGORIA

CATEGORIA DE METRALHADORA



WH03M-DEDO

42000C intervalo de disparo S

Peso S.

gama E

Consumo EN B

Capacidade de munição

Poder de ataque E

CABIDE SÓLIDO DE BAIXA

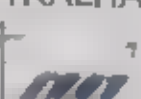
ACNX ACNB ACLR

Valor de calor no preço unitário do hit E bullet

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

Dispara 5 balas de uma vez, de perto
Obtenha uma vitória de uma só vez em um curto espaço de tempo
ser Especial, mas altamente prático



WH05M-SYLPH

65000C intervalo de disparo S

Peso S

gama E.

Consumo EN S

Capacidade de munição

Poder de ataque E

CABIDE SÓLIDO

ACNX ACNB ACLR

calor ao bater

preço unitário

S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados B Tempo de recarga do pente S

Leve e poderoso, mas a cada 8 tiros
É incrível que a recarga seja impressada entre
dor. Apenas como sub

CATEGORIA

METRALHADORA



YWH13M-NIX

56000C intervalo de disparo S

Peso A

Gama D

Consumo EN S

Número de balas B

poder de ataque E

VISÃO SÓLIDA

ACNX ACNB ACLR

Calor na batida E

preço unitário

S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador S Tempo de recarga do carregador D

Seu desempenho de tiro rápido é extremamente alto e seu
poder destrutivo efetivo é suficiente para torná-lo uma
força principal. Uma metralhadora ortodoxa e excelente.

CATEGORIA

PT MÁQUINA JN

WH10M-SILKY

61000C intervalo de disparo S

Faixa C.

Peso B.

consumo FIM

Ataque E

ENE RUA DE VISÃO

Calor em ouro

Consumo EN A ao disparar número máximo de fechaduras

tempo de recarga da revista

Capacidade de revista

Massinga disparando balas de energia
Sing Sing supera outras metralhadoras
Não precisa ser preocupado com o consumo de EN



CR-WH69H

21800C intervalo de disparo S

Peso S

Consumo EN S

poder de ataque D

VISSA CABIDE SOLIDO

calor ao bater

D.

preço unitário

Número máximo de fechaduras D

Consumo EN ao disparar

Capacidade do compartimento D

Tempo de recarga da revista B

Curto alcance e bom poder de ataque
Uma arma com uma esbelteza. No entanto, não
Vale ressaltar que é sempre leve.

REVÓLVER

CATEGORIA

CR-WH73H2

28000C entre tiros S

Doença de alcance

RENS

boca de ataque

valor de calor no preço do veículo de alta hit D

Consumo EN ao disparar número máximo de bloqueio

Número de revistas carregadas

hora da revista

Porque não é um tipo de carregamento de revistas
É característico poder atirar até o fim esse
Se você pode avaliar pontos, pode usá-lo.

CATEGORIA DE REVÓLVER

CR-WH79H3

34800GS

REVÓLVER

revista

Porque ele se destaca em bater,
revolta contra uma combinação de
Compre uma arma para um pequeno especialista

REVÓLVER

CATEGORIA

WL10H-MIST2

41000C intervalo de disparo S

Peso S.

gama E.

Consumo EN S

Capacidade de revista C

poder de ataque D

VISSA SOLIDO

Valor de calor no preço unitário de hit D

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Capacidade do carregador C Tempo de recarga do carregador E

Uma arma que se destaca em poder de tiro rápido e capacidade de munição
hum. No entanto, outros desempenhos estão abaixo da média,
Não posso negar a sensação de que me falta um fator decisivo.

REVÓLVER

CATEGORIA

CR-WH01HP

intervalo de disparo 42100C S

Pesado S

Gama E.

consumo ENS

VISSA CAB. DE SOLIDO

Calor no hit D Preço unitário da bala S

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados Tempo de recarga do pente B

Destinado a operação sem hante a um rifle. Um
Uma pistola de alta potência que atinge o alcance médio.
hum. Excelente como um sub porque é leve.

CATEGORIA DE REVÓLVER

WH09H-WRAITH

24000 CENS

REVÓLVER

calor ao bater

pedra D

Número de revistas carregadas

Tirada com a arma mais leve da classe
É bom virar, mas o poder de ataque é
Por tanto, pode-se dizer que é apenas para o jogador

CAPITULO 1

CAPITULO

CAPITULO 8

LISTA DE CAPITULOS E PECAS

CATEGORIA

BAZUCA

CR-WL95B

43300C intervalo de disparo E

Peso C.

Gama D

Consumo EN S

Poder de ataque A.

VISSA SOLIDA

Número de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

Padrão como uma bazuca, mas pesado
O peso é o número de tiros disparados.
Performance elevada para escolher com ousadia.

CATEGORIA

CR-WH05BP

CREST Ind

93200C intervalo de disparo E

Peso D.

Faixa C Consumo ENS

Número de balas D

potência de ataque

VISSA SOLIDA

Valor de aquecimento no preço unitário de hit A

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

O peso aumenta mais do que CR-WL95B,
O equipamento que pode ser equipado é limitado
Desempenho como poder de ataque é alto.

CATEGORIA BAZOOKA

ESPALHAR BAZOOKA

LWL11B-TROLL

61000C intervalo de disparo D

peso B

Gama D.

consumo ENS

VISSA SP SOLIDO

Valor de calor no preço unitário da bala C hit

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista

A bazuca de difusão no braço direito,
Mesmo desempenho básico. vários acessos
Há mais uma coisa além do calor do tempo.

CATEGORIA

ESPINGARDA

CR-WL85S

intervalo de disparo 34000C A

Fuzileiro A

VISSA

ACNA ACM AGA

calor ao bater

bloqueio máximo

injeção de revista

Espingarda com excelente cadência de tiro
O poder é baixo, então deixe-o sozinho
O básico é como usá-lo

CATEGORIA

ESPINGARDA

CR-WL88S2

59100C intervalo de disparo A

Peso S.

Gama D.

Consumo EN S

Número de balas D

poder de ataque E

BIGHT

Calor em ouro

Preço unitário da bala E

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas Tempo de recarga da revista E

É ainda mais leve como arma secundária
Uma espingarda extremamente boa

CATEGORIA

ESPINGARDA

CR-WH76S

32800C intervalo de disparo A

Peso A.

Gama D.

Consumo EN S

Capacidade de revista C

Poder de ataque E

VISSA SOLIDA

Calor na batida E

preço unitário

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de revistas carregadas

tempo de recarga da revista

É uma especificação que se adapta completamente ao braço direito.
No entanto, o peso também aumenta de acordo. se braço esquerdo
O CR-WL88S2 é mais fácil de manusear.

CATEGORIA

CR-WH01SP

32200 intervalo de disparo A

peso B

Alcance Porta D

CARRIÇAS

Número de embasas

SIGE SOLID

bater calor especial

Número máximo de fechaduras D Consumo no disparo EN

Número de pentes carregados Carregar pentes

É mais pesado que o CR-WH76S, mas se
você escolher onde usá-lo, pode
esperar grandes danos em distâncias curtas

CARGA DE ESPINGARDA

LANÇA-CHAMAS

NICHIRIN

54200C RNS

BREND

calor ao bater

revista

até o último
Pode-se dizer que é interessante

UNIDADE DE BRAÇO L

UNIDADE TARM D L (ESCUDO)

A proteção do escudo é adicionada a proteção da armadura adicional estendida. Se você usar isso para criar ambos os sistemas físicos, poderá reduzir significativamente o dano.

CATEGORIA
CR-WL74ES
15500C alcance efetivo E

PT ESCUDO
Peso S
Consumo EN S
Bullet Defense E

PT defesa D
ENERGIA

quando ativado EN A

Um escudo de energia básico com excelente eficiência no consumo de peso EN. Por outro lado, o poder defensivo também é razoável

CATEGORIA
CR-WL85ES2
18400C valido

PT ESCUDO
Peso S
Consumo EN S
Bullet Defense E

PT defesa D
ENERGIA

quando ativado EN A

Um escudo de energia com defesa aprimorada. Este também é um aluno de honra, mas é claro que o efeito é fraco contra balas reais

CATEGORIA
BONTEN
55000C alcance efetivo E

PT ESCUDO
Peso B.
Consumo EN
Bullet Defense D

PT defesa D
ENERGIA

quando ativado EN E

Maior defesa de energia. Tem um alcance efetivo estreito e é pesado, por isso é eficaz apenas para aplicações mais estreitas

CATEGORIA
WL09ES-GIGAS2
55000C Faixa efetiva S

PT ESCUDO
Peso A.
Consumo EN D
Defesa de bala C

PT defesa D
ENERGIA

usado quando ativado

Um escudo de energia obra-prima com o maior alcance efetivo. É um tipo versátil que é um tanto eficaz contra munição real

CATEGORIA
Alcance
efetivo do FUTEN 69000C

PT CATEGORIA DE ESCUDO
Peso A.
Consumo EN E
Defesa de bala C

PT defesa D
ENERGIA

Use quando ativado EN B

Tem o maior poder de defesa EN, mas ao custo disso, o consumo de EN e o peso tornaram-se uma preocupação

CATEGORIA
SUITE
ESCUDO C Alcance A.

PT ESCUDO
Peso C.
Consumo EN
Bullet Defense S

PT defesa D
ENERGIA

quando ativado EN S

Como escudo, ele tem um alto alcance efetivo e desempenho de isolamento. Se você presumir que será atingido, pode definitivamente esperar um efeito.

CATEGORIA
JITEN
28000C Faixa efetiva B

PT ESCUDO
Peso E
Consumo EN S
Bullet Defense S

PT defesa D
ENERGIA

quando ativado EN S

Seu poder defensivo é o melhor de qualquer escudo real, mas seu peso logo se tornará uma preocupação. Pode-se dizer que é o tipo que seleciona a missão e a aeronave.



Fato Militar Termos de Combate Militar 11

Abastecimento Logístico

Existem inevitáveis condições de vitória que permitem a continuação e o sucesso das batalhas em todas as fases, desde a escala estratégica que antecipa o fim da guerra até a escala de batalha que aposta na vitória ou na derrota nas batalhas locais. É um fornecimento constante de suprimentos de munições como armas, munições, combustível e provisões que são materiais essenciais para o combate. Se o abastecimento logístico for interrompido, não importa quão bom seja o comandante ou quão boa seja a estratégia, as atividades das unidades de linha de frente inevitavelmente pararão e a estratégia falhará. Por outro lado, mesmo que a estratégia seja um pouco difícil, se você conseguir criar um abastecimento logístico rico, ou seja, uma estratégia de quantidade física, você não conseguirá causar grandes prejuízos. Em alguns casos, até mesmo uma retirada pode se tornar mais segura e estrategicamente significativa pela abundância de logística. Nas inúmeras guerras que aconteceram na superfície da terra antes da Grande Destruição, devido à sua própria negligência e ignorância, o pessoal operacional repetidamente falhou em adquirir e garantir rotas de abastecimento logístico e enfrentou derrotas sem obter nenhum resultado "Armored Core" onde na muitas batalhas de guerra em escala individual. Os mercenários que vivem no mundo operam as menores unidades de aeronaves de combate, então a escala de abastecimento logístico é pequena. No entanto, se falhar, o avião não poderá se mover imediatamente. O abastecimento logístico e a habilidade do contador chefe chamado contador-chefe no exército regular e do gerente de assuntos militares na unidade E o trabalho do controlador de batalha.

mercenária

ARM UNITL

"PEÇAS OPCIONAIS,

Como não pesa muito, deve equipá-lo começando por aquele que tenha as funções necessárias. Determine a prioridade enquanto consulta o número de slots de núcleo.

CATEGORIA

CR-071EC

30000C

Número de slots necessários 4



Aumento da capacidade do capacitor do gerador.

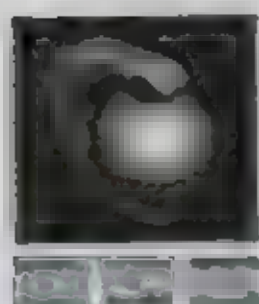
No caso de, que consome muito EN, há um efeito para os slots necessários.

CATEGORIA

L002-ORGANELLE

31000C

Número de slots necessários 2



O desempenho de frenagem das pernas foi melhorado e o retorno ao parar é acentuado.

CATEGORIA

004-GOLGI

45000C

Número de slots necessários 3



Fortalece o poder de ataque de armas baseadas em energia incluindo EO. Se você equipar a função de ataque de energia, o efeito aumentará.

CATEGORIA

CR-086R+

32000C Número de slots necessários 1



Aumento do alcance do radar. Altamente eficaz em missões apenas com radar de cabeça de baixo desempenho.

CATEGORIA

001-AMINO

25000C

Slots necessários 2



Reduz o dano de munição real. Uma peça altamente eficaz em comparação com o número de slots necessários e é usada quase o tempo todo.

CATEGORIA

KISSYOH

20000C

Número necessário de slots 2



Em intervalos regulares, você pode sentir sua eficácia em batalhas que se repetem.

CATEGORIA

003-CÓDON

41000C

Número necessário de slots 4



Fortalecer o desempenho de giro das pernas. Requer muitos slots, mas é útil para unidades do tipo tanque com baixo poder de giro.

CATEGORIA

005-HISTON

52000C

Número de slots necessários 2



Reduz o intervalo de disparo de armas de energia. Como o consumo de EN também aumenta, ele é basicamente usado em conjunto com 006-PHAGE.

CATEGORIA

marishi

30000C

Número de slots necessários 2



Desempenho de resfriamento aprimorado. É uma peça que é utilizada com muita frequência devido ao seu boost e à quantidade de calor que gera ao ser atingida.

CATEGORIA

CR-069ES

28000C

Número de espaços necessários 1



Reduz o dano de projéteis de energia. Como possui 1 slot necessário, deve ser equipado com a prioridade mais alta.

CATEGORIA



26000C

Número de slots necessários 2



Redução do tempo de bloqueio do míssil. É uma parte obrigatória ao operar uma aeronave baseada em missões.

CATEGORIA

IC-O83ES+

38000C

Número de slots necessários 1



Aumento do alcance de proteção do Escudo de Energia. Requer poucos slots e pode ser usado como um conjunto com o CR-094ESS.

CATEGORIA

006-FAGO

45000C

Número de slots necessários 4



Reduz a quantidade de energia consumida ao lançar armas baseadas em energia. Peças excelentes que são indispensáveis dependendo da aeronave.

CATEGORIA



25000C

Número de slots necessários 1



Redução do consumo de EN do Escudo de Energia. Semelhante ao CR-083ES, o Energy Shield aumenta esse efeito.

CATEGORIA

CR-069SS

40000C

Número necessário de slots 3



Melhora a estabilidade da unidade quando atingida. Quero usá-lo adequadamente, dependendo da frequência com que sou atingido.

CATEGORIA

CR-079L+

27000C

Número de slots necessários 3



Aumenta a mira de bloqueio. O tipo de visão funciona bem com armas de longo alcance. Uma boa parte para iniciantes.

CATEGORIA

L007-PRIMER

74000C

Número de slots necessários 3



Aumenta o poder de ataque da Lâmina Laser. Use-o para jogadores que usam muito as lâminas ou para missões.

CATEGORIA

008-RIBOSE

15000C

Número de slots necessários 1



Adicionada função de exibição de mísseis no radar. É útil quando a mesma função não está disponível, então use de acordo com a aeronave.

CATEGORIA

KANGI

60000C

Número necessário de slots 2



Desempenho de ECM aprimorado. Radares de alto desempenho são mais eficazes, por isso é melhor usá-los de acordo com a capacidade de carga.

Fato Militar Termos de Combate Militar 12

[ORGANIZAÇÃO MILITAR] A organização militar

é aproximadamente dividida em duas. Um é um quartel-general militar central liderado por oficiais civis e o outro é um exército de combate liderado por oficiais militares. Como uma organização intermediária entre os dois, um centro de comando de linha de frente e uma sala de controle de operação são estabelecidos dependendo da situação tática da batalha. Os quartéis-generais do núcleo militar são os cérebros dos militares que planejam e orientam várias estratégias, táticas e operações sob o comando do líder nacional no centro do estado de guerra. Outra tarefa importante do Quartel-General é o plano logístico para garantir que os soldados da linha de frente tenham materiais e armas suficientes para continuar lutando. O núcleo militar compreende o Estado-Maior Conjunto, o Estado-Maior das Três Forças Armadas (Exército, Marinha e Aeronáutica), Estado-Maior e Estado-Maior, Comando Tático e Comando Continental.

Consiste em muitas organizações de controle, como o Comando de Defesa. Por outro lado, um exército de combate é uma organização prática para operações, como companhias e batalhões formados a partir dos menores pelotões, e regimentos, divisões e forças regionais que os combinam. Essas formações são, por vezes, brigadas de movimentação rápida em ataques expedicionários em operações ofensivas, grupos de combate que abrangem múltiplas cadeias de comando e reorganizam grande número de unidades para operações especiais, já subjugadas. Reestruturação organizacional será realizada para lidar com os problemas enfrentados, como as forças de ocupação para efeitos de governação dos distritos ocupados. É o comando central militar que dirige essas gestões. Na guerra moderna, o exército prussiano foi o primeiro a completar o protótipo de um sistema de integração operacional racional consistindo de um quartel-general de estado-maior, um quartel-general de linha de frente e mensageiros montados conectando-os. Coluna

CHAPTER 05



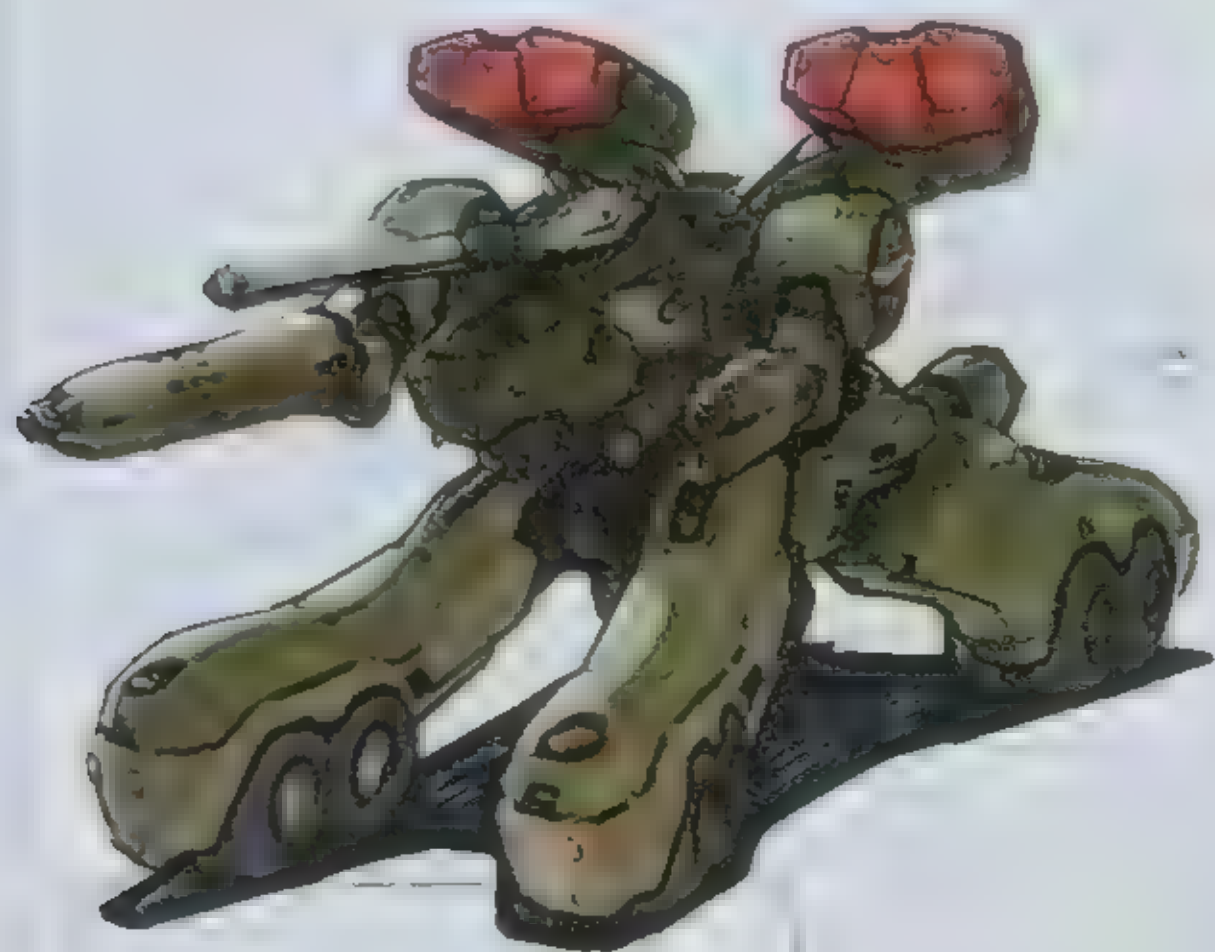
ILLUSTRATION GALLERY
PRODUCTS SESSION
GLOSSARY OF ARMORED CORE

GALERIA DE ILUSTRAÇÃO

O mundo de "Armored Core" sempre foi desenhado com 3DCG de ponta. Nesta página, registramos principalmente as imagens de AC e várias armas de Masaharu Kawamori, e o design inicial antes de "Armored Core" se tornar sua forma atual.

AC PROJETOS ANTIGOS

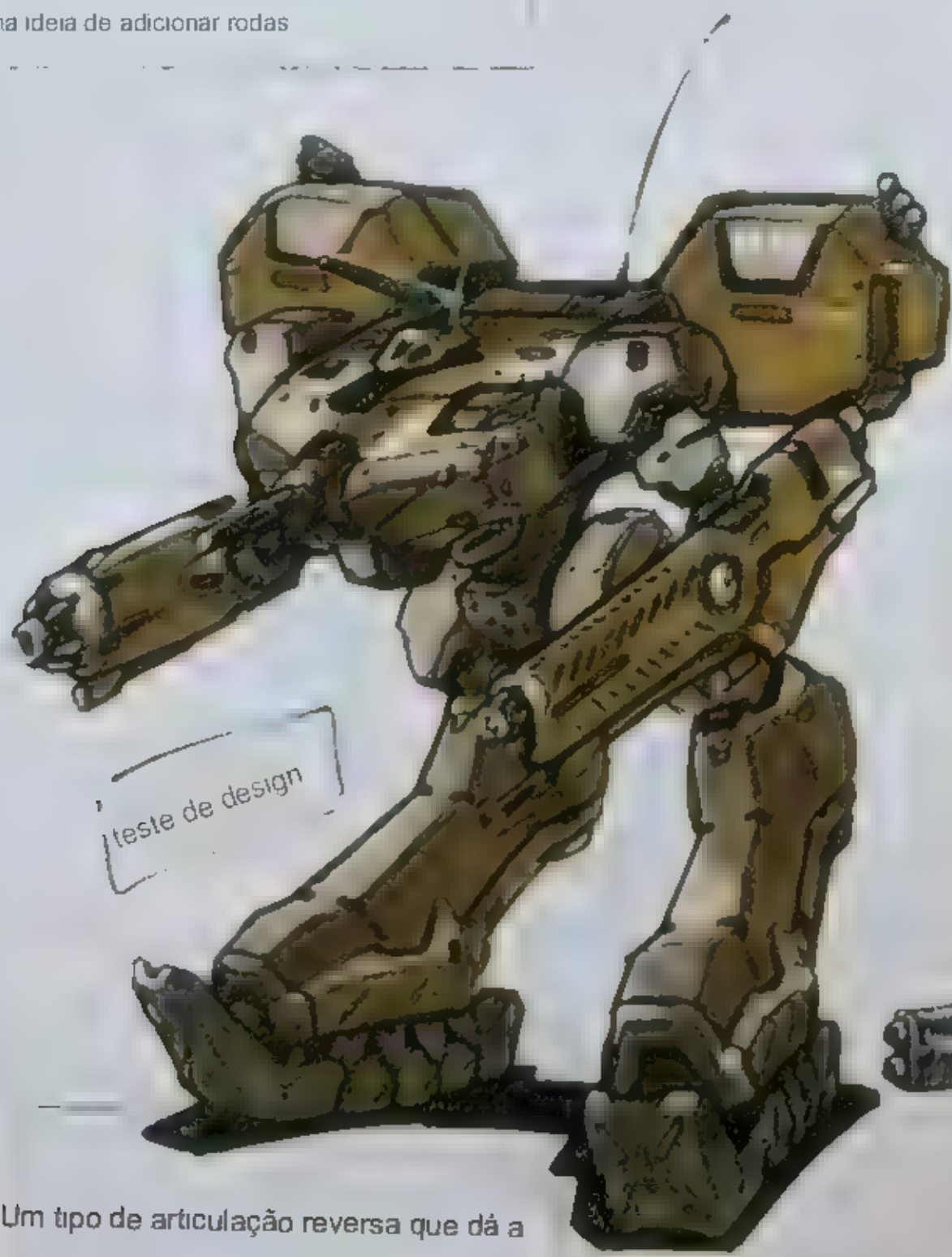
Um projeto de teste desenhado para o primeiro jogo da série, Armored Core.



Equipado com mísseis em ambos os ombros e braços de arma, também é um tipo quadrúpede. No jogo AC1, os quadrúpedes deslizam e se movem como um hover, mas parece ter havido uma ideia de adicionar rodas.



Bipé padrão AC de peso médio. É a chamada "máquina protagonista" do AC1. Consiste em peças impressionantes, como o núcleo "XCA-00" e a parte principal "HD-REDE YE".



teste de design

Um tipo de articulação reversa que dá a impressão de ser uma arma. O que você pode ver em seu braço esquerdo é provavelmente o protótipo do canhão de laser duplo "AW-XCS590".



Um AC fortemente armado com um bô em forma de tanque. Caracteriza-se por ter diferentes armas de armas à esquerda e à direita. Além disso, o braço esquerdo parece ser uma arma de tiro rápido e o braço direito parece ser um armamento de energia.

em ambos os lados da cabeça do sensor

saindo

Núcleo Blindado 2

Um novo elemento que apareceu em "AC2", o truque em que a parte de trás do núcleo overboost (doravante referido como OB) se desdobra para revelar o propulsor para OB, parece que várias ideias foram consideradas para cada núcleo

Núcleo Blindado II

borda barata tipo

Se for para as salas 1 e 2, pode-se dizer que é feito por um fabricante.

Koae blindado

99.6/ME

Armado Núcleo

Núcleo Blindado I

CAPÍTULO 1

Capítulo 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

CUSTRIAÇÃO CHAMADA

Núcleo Blindado 3

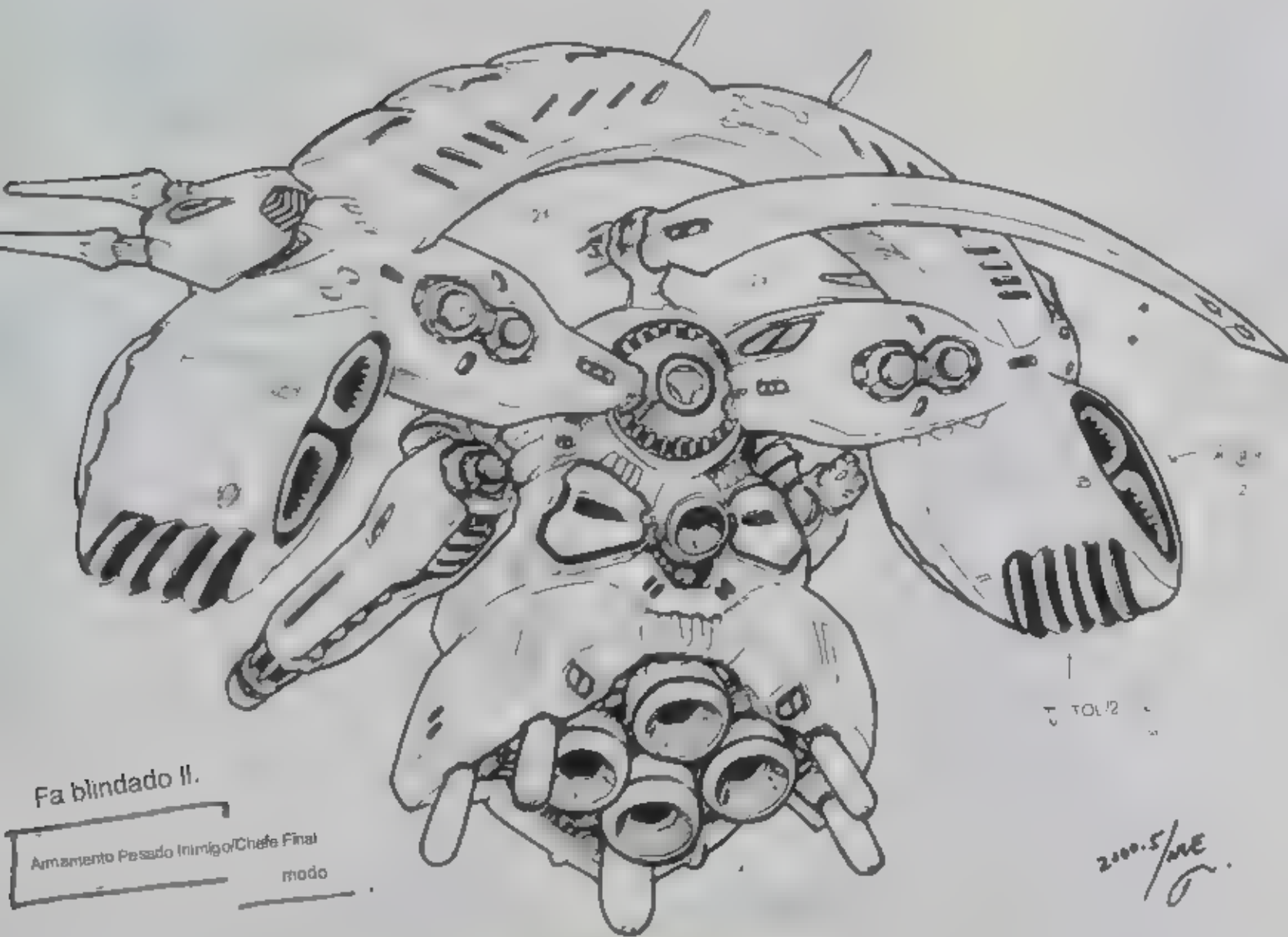
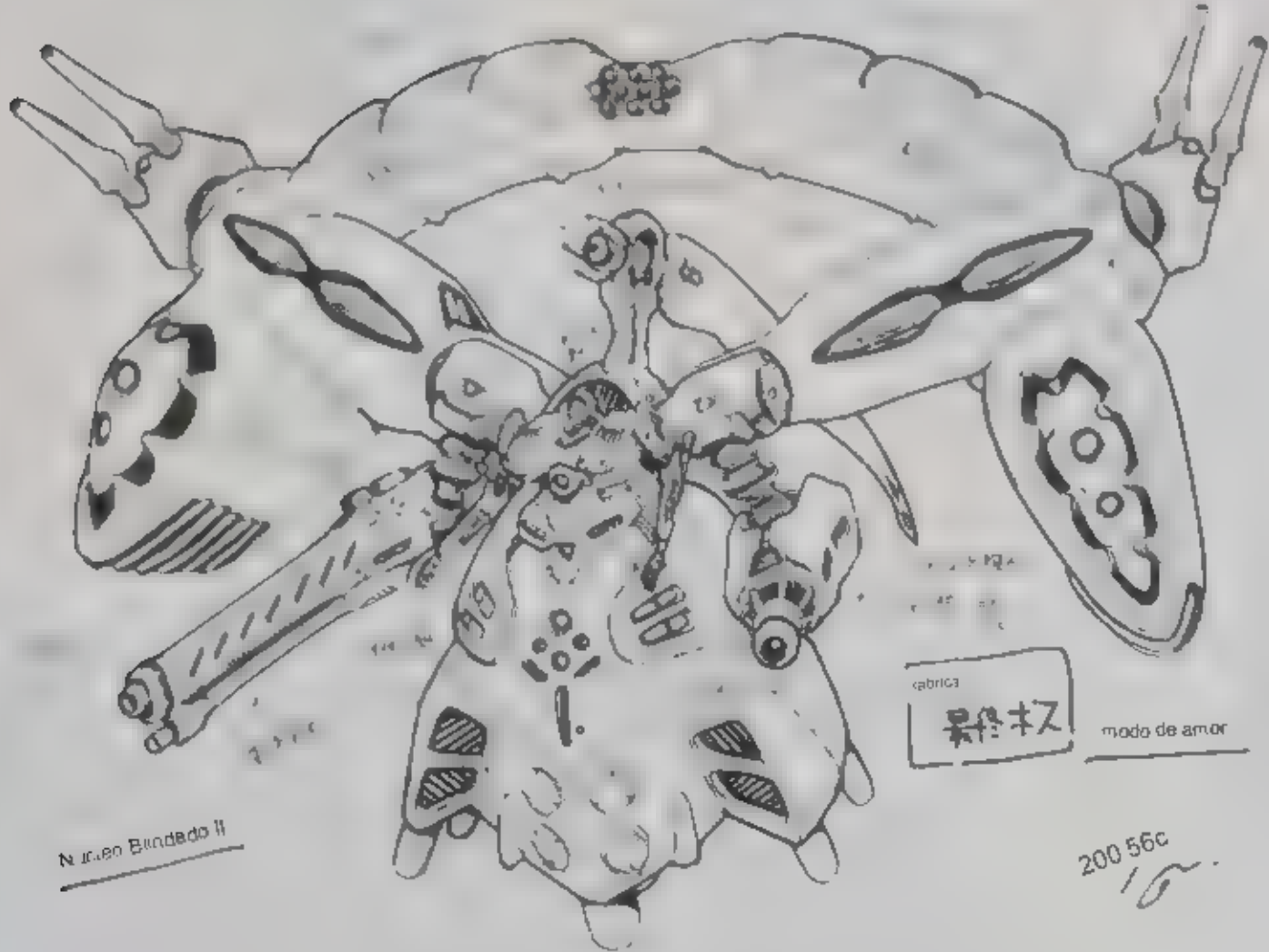
AC equipado com pernas flutuantes "MLR-SS/REM". Na visão de trás, os ombros das partes do braço semelhantes a "MAL-GALE" estão abertos e um mecanismo que funciona como um impulsor é desenhado.

DESENHOS INIMIGOS

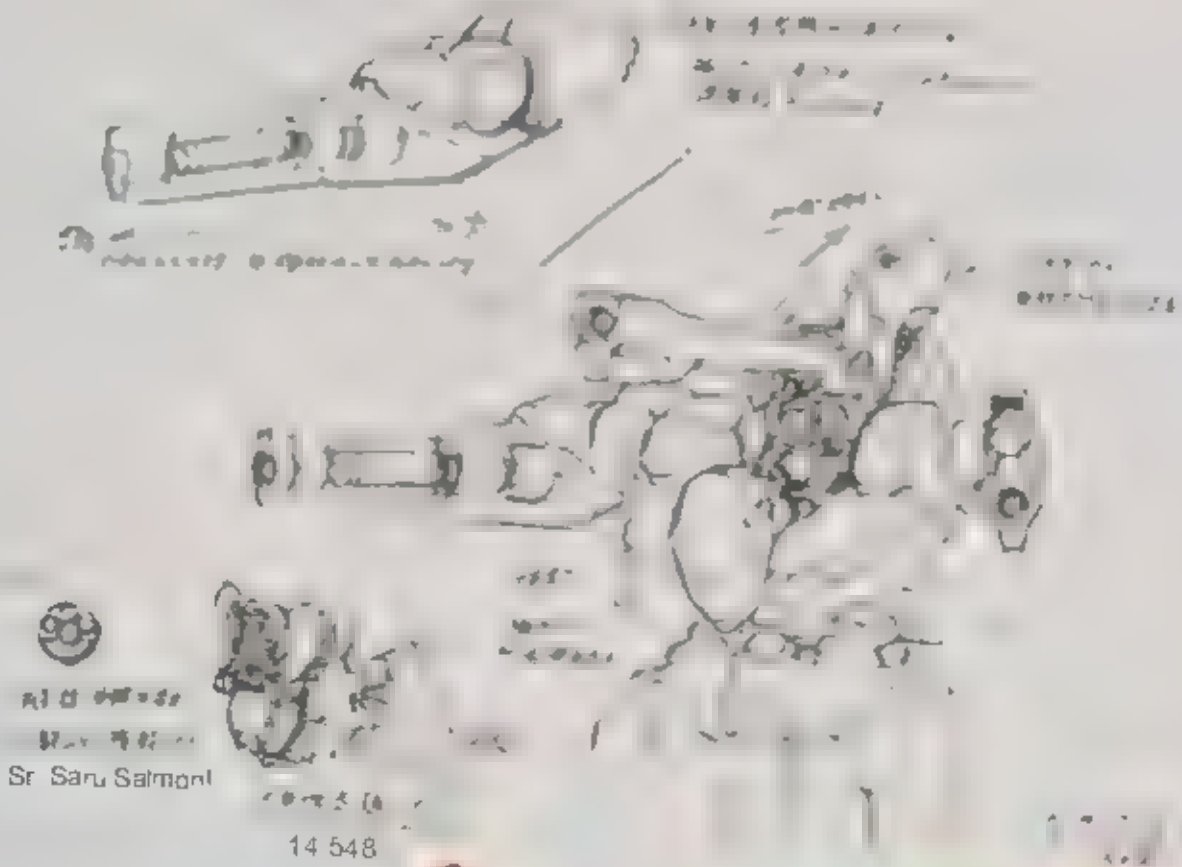
Numerosos inimigos poderosos estão no caminho de Raven. Sua aparência é enganosa e atraente. No entanto, não importa quantas vidas você tenha, não será suficiente se você ficar fascinado pelo inimigo na batalha. Vamos publicar aqui as fotos de cenários dos inimigos que têm poucas oportunidades de ver com atenção

Skalaeus

NÚCLEO BLINDADO 2

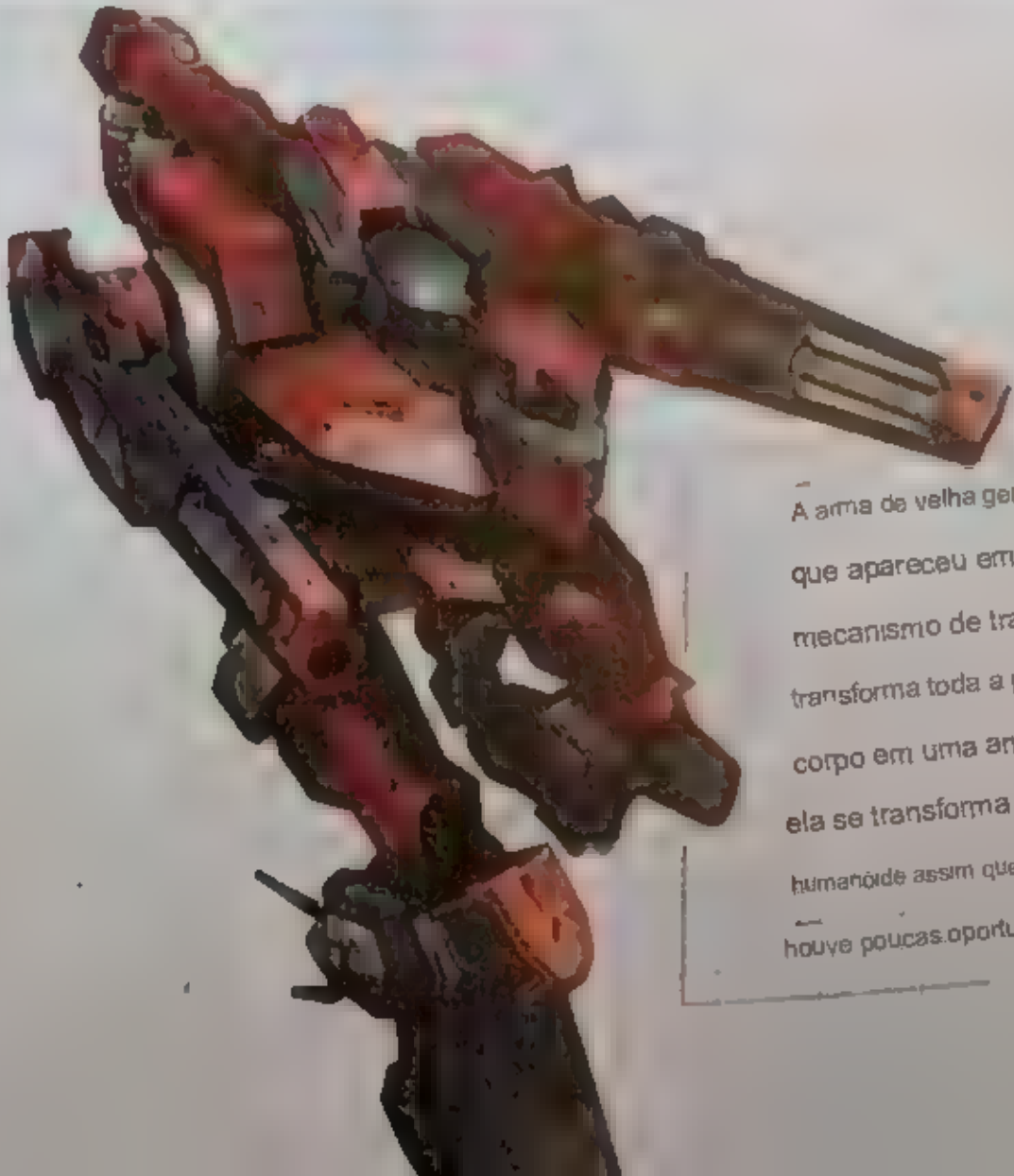


Em "AC2", Scarabaeus espera na parte mais profunda da lua marciana Phobos. Sua majestade e habilidade de luta podem ser consideradas um dos inimigos mais impressionantes que apareceram na série "AC" até agora.



NEXUS NÚCLEO

BLINDADO DESCONHECIDO

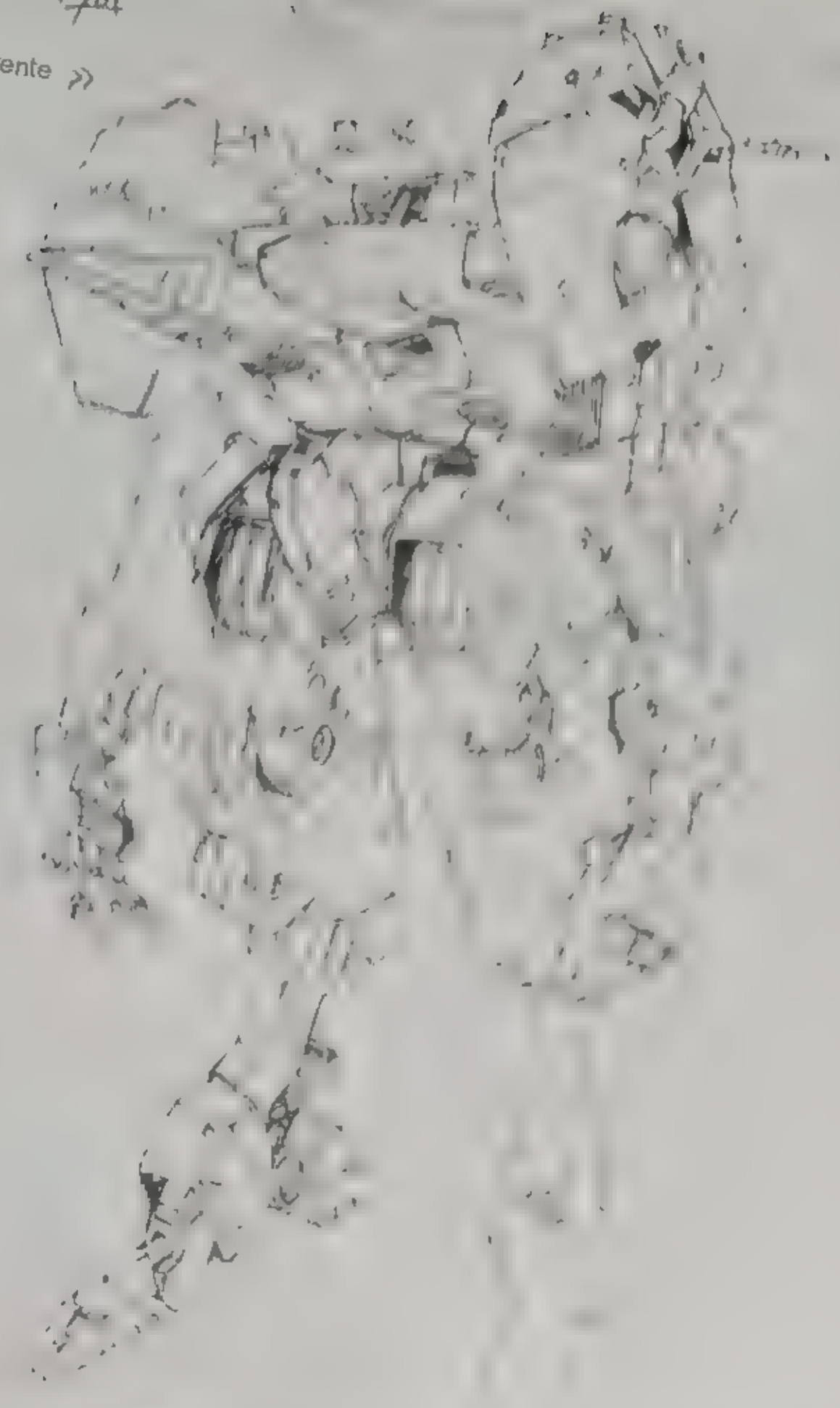
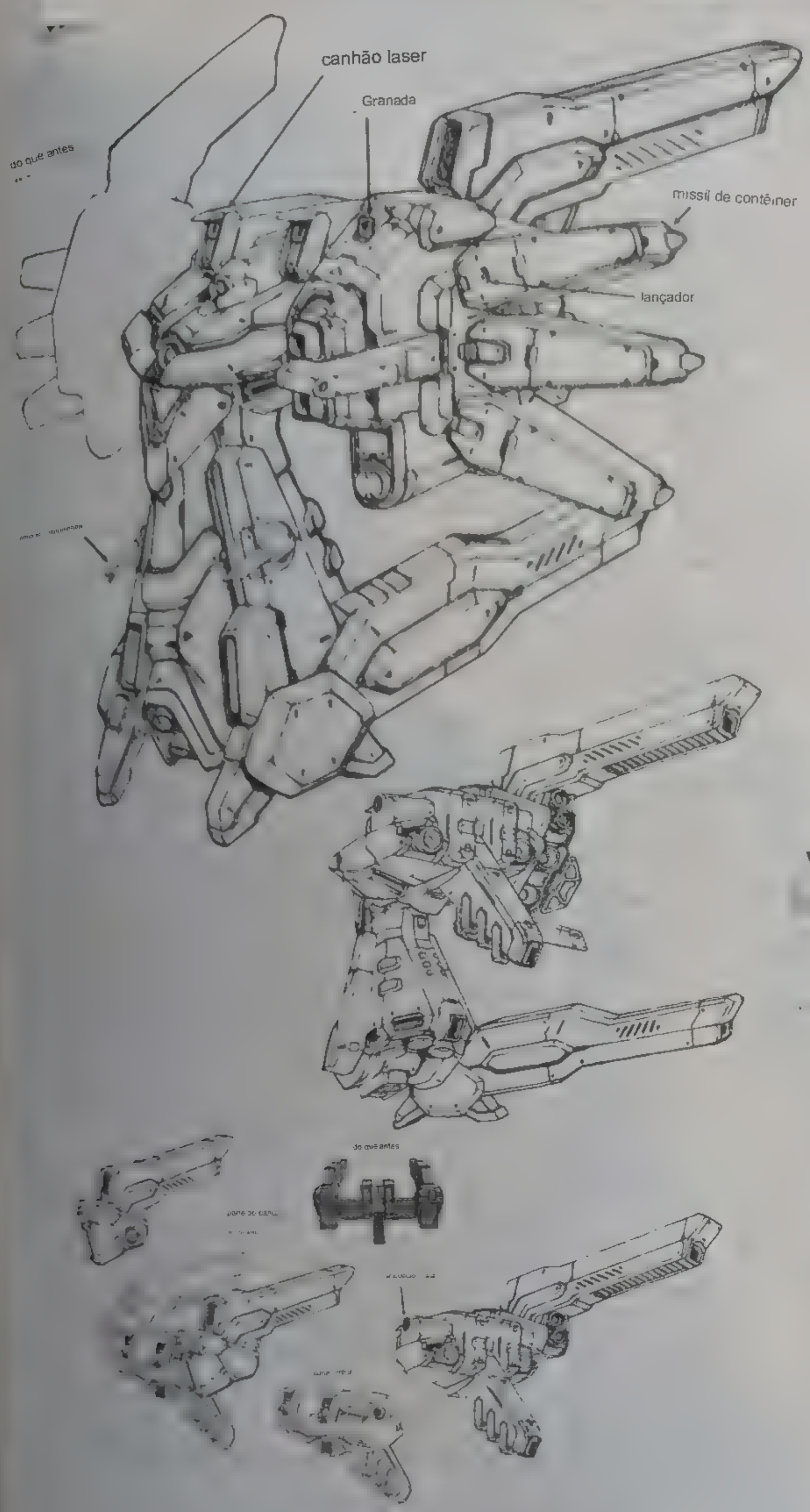


A arma de velha geração UNKNOWN que apareceu em "ACNX" tem um mecanismo de transformação que transforma toda a parte superior do corpo em uma arma, mas no jogo ela se transforma em uma forma humanoides assim que aparece, então houve poucas oportunidades de vê-la.

Arma gigante separada D-C001-G/D-C001.F

E3

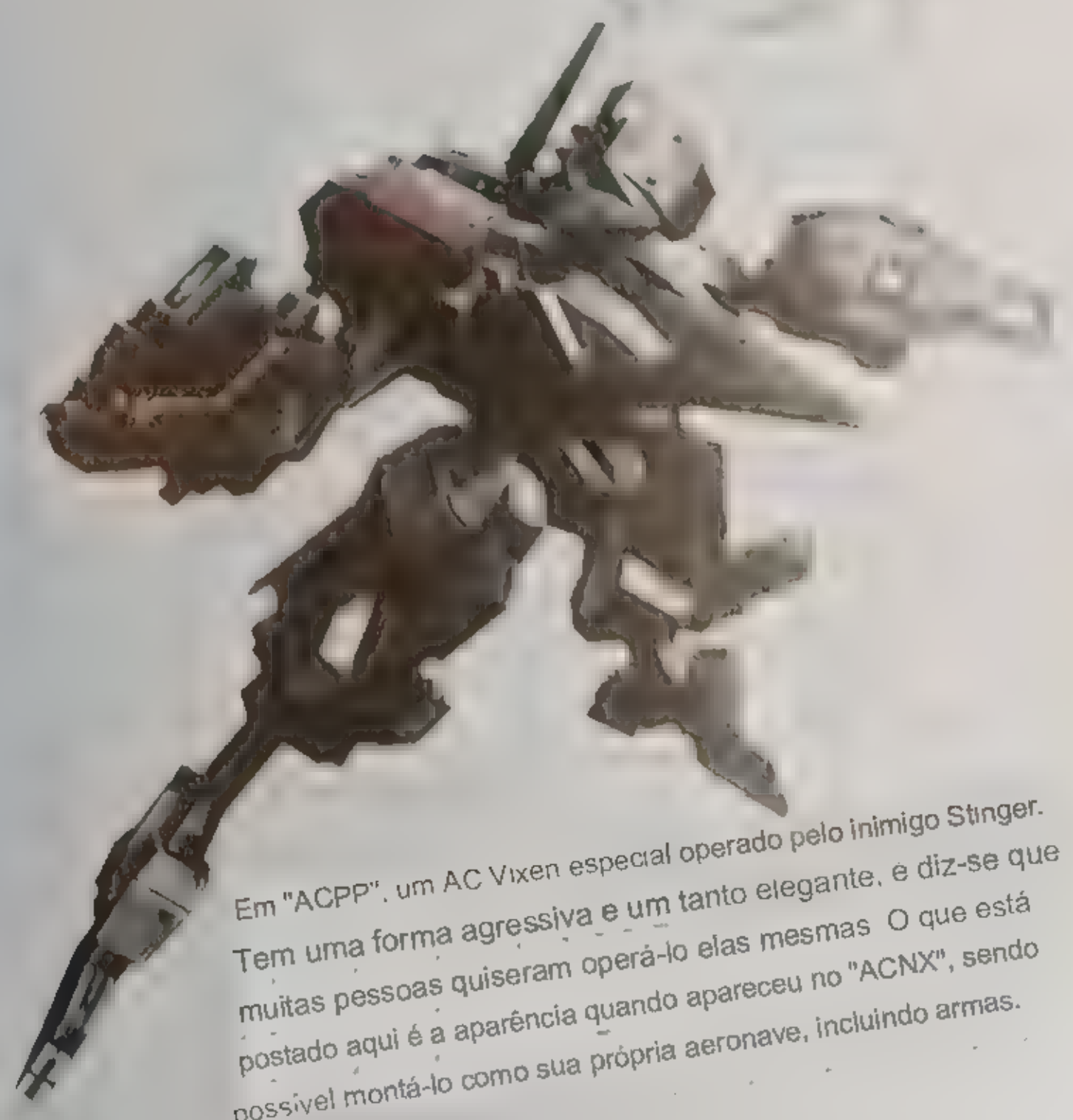
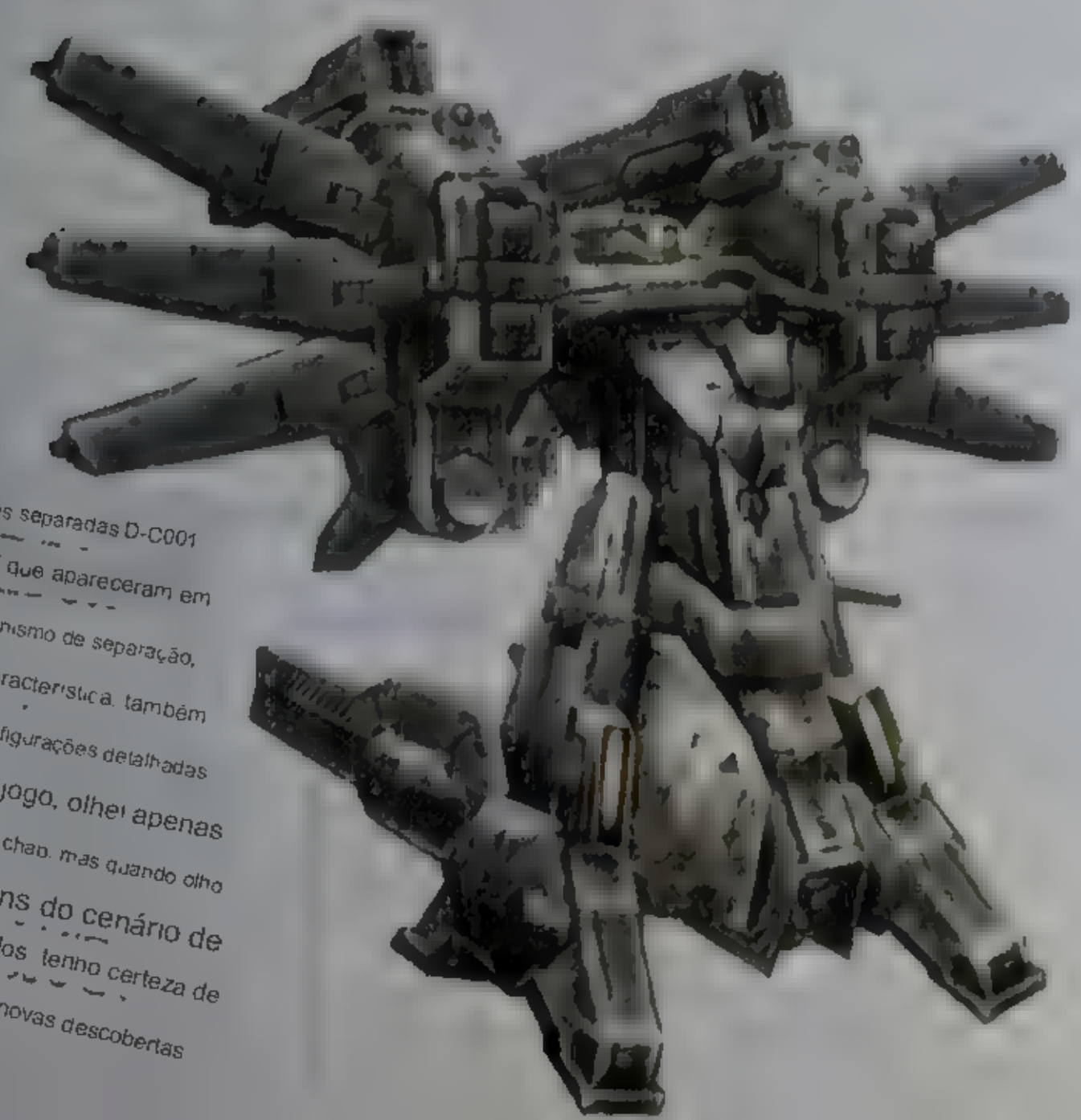
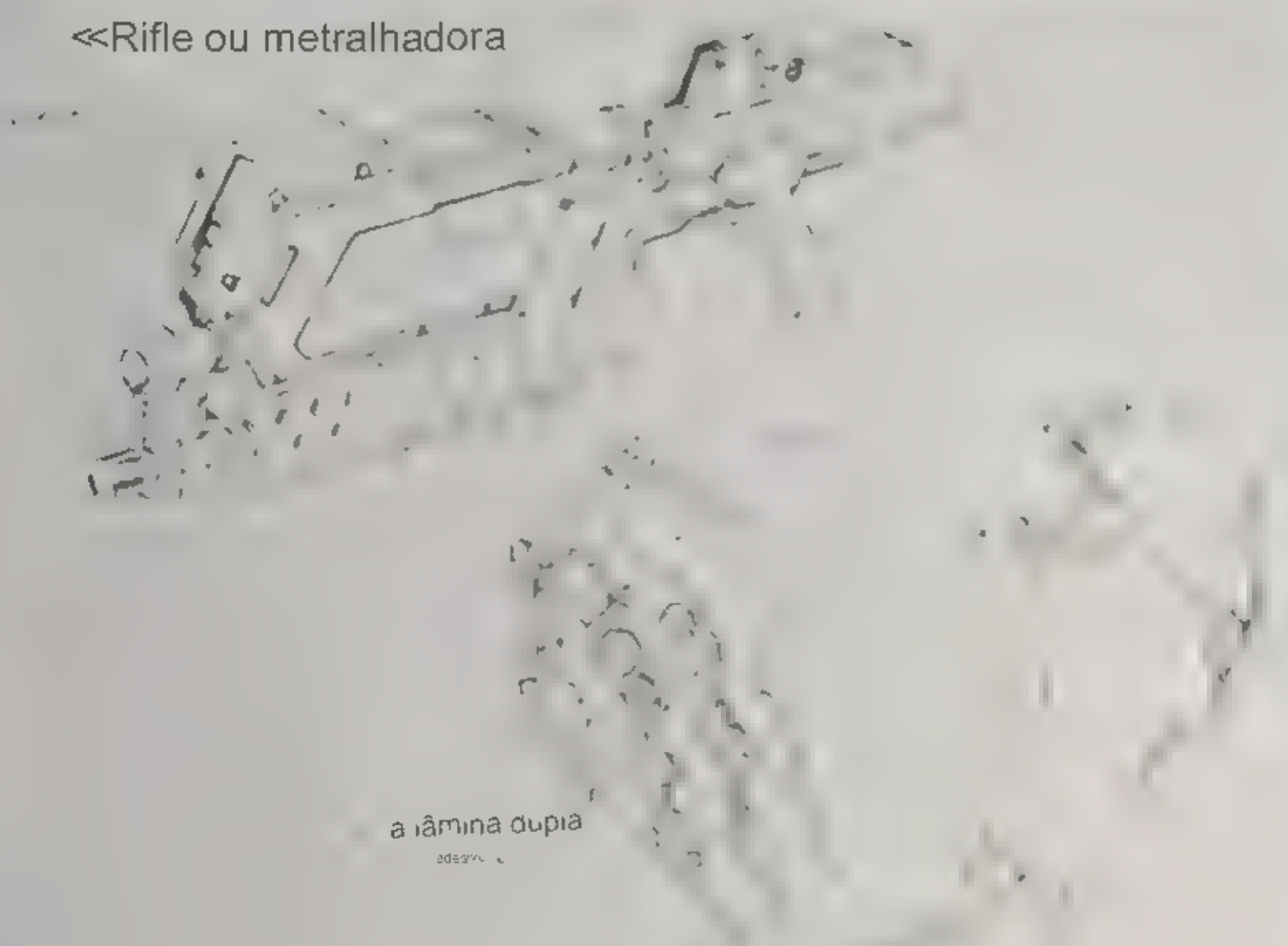
<< frente >>



Vixen

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

<< Rifle ou metralhadora >>



Armas gigantes separadas D-C001 G e D-C001F que apareceram em "AC". O mecanismo de separação, que é sua característica, também possui configurações detalhadas. Durante o jogo, olhei apenas para cima do chão, mas quando olhei as imagens do cenário de vários ângulos, tenho certeza de que haverá novas descobertas.

Em "ACPP", um AC Vixen especial operado pelo inimigo Stinger. Tem uma forma agressiva e um tanto elegante, e diz-se que muitas pessoas quiseram operá-lo elas mesmas. O que está postado aqui é a aparência quando apareceu no "ACNX", sendo possível montá-lo como sua própria aeronave, incluindo armas.

CAPÍTULO 1

CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3

CAPÍTULO 4

SESSÃO DE PRODUTOS

Uma jornada de "semelhança com AC" no design

Três gigantes falam sobre o charme do "único" robô AC!

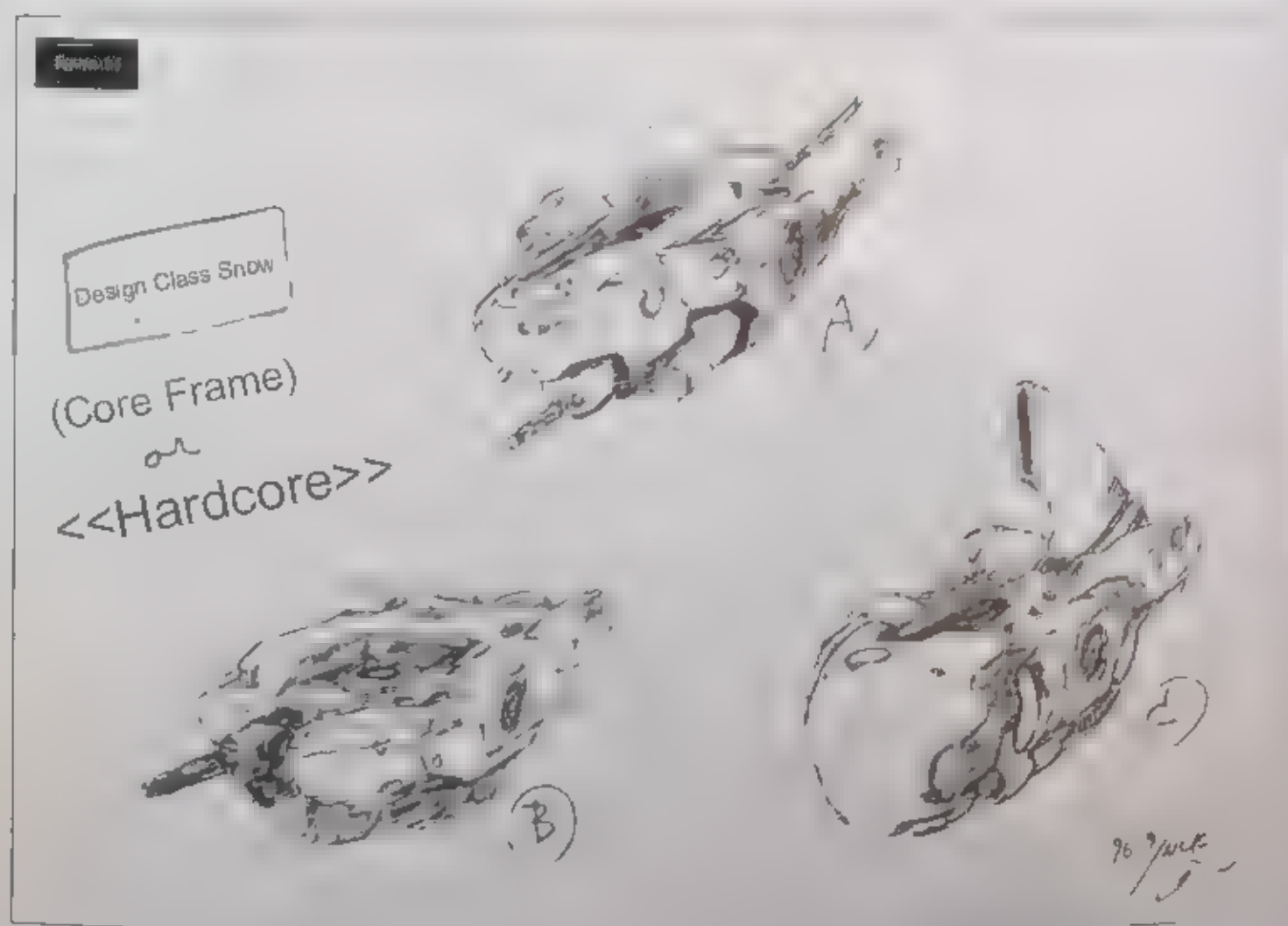


O que é? Além disso, é muito difícil dizer: "Cada uma das partes desarticuladas tem sua própria individualidade e, mesmo que seja reorganizada de alguma forma, ainda será montada adequadamente". Então eu disse: "Vamos perguntar ao poderoso Kawamori-san." Tsukuda: Agora que penso nisso, é um pedido bem ridículo (risos).

— Como o trabalho de design real prosseguiu?

Kawamori A primeira coisa que pensei foi como diferenciá-lo dos robôs animados. Para isso, decidimos solidificar o design do núcleo, que

parecia trazer mais individualidade. Até então, a maioria dos robôs tinha dispositivos de propulsão separados, como o corpo principal do robô e uma mochila escolar, e não estava claro onde o motor estava montado. Eu estava insatisfeito com isso, então quis projetar um projeto de uma unidade que incluísse o cockpit, a fonte de energia e os bocais de propulsão. Os membros e as armas são apenas acessórios e, mesmo que você olhe apenas para o núcleo, é uma máquina ou objeto que possui beleza funcional. O título "Armored Core" também deriva disso (ver Figura 1).



↑ Projeto do núcleo inicial por Kawamori. Parece que a imagem dos três tipos de núcleos que aparecerão em "AC1" já foi feita.

A fonte do charme de AC é

Você também pode correr (?) no núcleo!

— Em primeiro lugar, gostava de falar sobre o estabelecimento da obra "Núcleo Blindado" e o rio.

Sr. Mori, por favor, conte-nos como você se envolveu. Nabeshima: Ouvi dizer que o projeto em si começou quando o jogo de fantasia "King's Field" chegou ao fim, dizendo: "Quero fazer um trabalho diferente do que fiz até agora." Quando entrei na empresa em setembro de 1996, o protótipo já estava pronto, e me pediram minha opinião durante a entrevista: "O que você acha disso?"

Kawamori: A primeira coisa que vi foi aquele vídeo. Robôs e mísseis já voavam pela tela. Na época, todos os fabricantes estavam tendo dificuldade em desenvolver jogos de robôs, então fiquei muito surpreso. Além disso, no final, um humano sai do robô e cumpre a missão, certo?

Nabeshima: No início, havia um personagem principal com um nome próprio, e havia uma parte em que ele controlava o robô e uma parte em que o manipulava. No entanto, logo me deparei com uma parede de produção, então tornei a parte do robô independente. Nessa fase, também foi decidido o conceito de "recombinar" as partes, mas os designers internos da época trabalhavam apenas na fantasia, então não havia ninguém que pudesse projetar um robô.



fantasias". (Tsukuda) Nabeshima

A parte que foi estabelecida com "De Core" é grande. Quando percebi que poderia fazer um robô do jeito que quisesse, pensei: "Não é certo que o personagem principal tenha um nome. Na verdade, quando estávamos fazendo "Armored Core 2", falava-se de "devemos mudar completamente?" e



† Núcleo ZCL-XA/2 da Geomatrix para AC2.

Desde que seja uma série AC, deve haver algumas partes que precisam ser cuidadas, então, no final, pensei: "Não é melhor não mudar muito?" Ainda é basicamente o mesmo



★ Parte do braço "ZAN202/TEM" do "AC2" fabricado pela Geomatrix

Conflito entre duas grandes empresas de AC que ampliou sua visão de mundo

Agora vamos falar sobre "Armored Core 2". Em primeiro lugar, neste trabalho, o fabricante das peças foi claramente definido, certo?

Kawamori: Graças a isso, o mundo do AC se expandiu consideravelmente. Enquanto a atmosfera da era PS fica nas partes de Emlörd, Geomatrix é futurista e 力風, um pouco heróico. Graças a isso, conseguimos trazer os fãs do Super Robot o mais próximo possível sem destruir a visão de mundo do AC.

III Nossa geração cresceu junto com a evolução dos consoles de jogos, então éramos adultos quando o PS2 foi lançado. Ao mesmo tempo, porém, já havia uma geração de jogadores de PS2 que acabava de começar a jogar Game Boy, e eu não podia ignorá-la como alvo. Para essas pessoas novas, eu disse: "Vamos preparar um design impressionante".

—Especificamente, o que é esse "design impressionante"? Kawamori: Em primeiro lugar, a cabeça. Diferenciá-lo de outros robôs é a parte mais difícil, então com base no tipo de olho da câmera da era PS, preparamos um tipo de óculos para Jio. Tsukuda: Pessoalmente, acho normal não ter cabeça. Mesmo que seja como uma tampa.

Nabeshima: Se você não tiver uma cabeça como parte, receberá um erro, então não poderia fazê-lo. Agora tenho uma cabeça III que parece um prato. Como posso fazer várias coisas sozinho, acho que não há problema em ser um tanto irracional. No entanto, como se tratava de um jogo de robôs, decidi na época que deveria manter o contexto em mente. Ninguém nunca viu os verdadeiros robôs humanóides representados no anime, e mesmo que fossem, seriam completamente inúteis (risos). Porém, no Japão de hoje, existe uma imagem de robôs que vem sendo cultivada continuamente, então achei melhor manter tais "promessas imaginárias".

Kawamori: Além disso, Jio adotou um corte furtivo Faça a parte que era um pentágono ou um hexágono. Por exemplo, colocamos intencionalmente um design que se parece com uma peça de máquina como um quadro de motocicleta na parte externa da perna, que se destaca, ou criamos intencionalmente uma parte exposta na panturrilha leve. A quantidade de tais detalhes aumentou consideravelmente. (Consulte a Fig. 2) Emroad composto principalmente por linhas retas e geomatrix composta principalmente por linhas curvas

Kawamori: Conforme a quantidade de detalhes aumenta, a individualidade tende a se perder. Incluindo a diferenciação de outros trabalhos,



Do design da era "AC3". Há detalhes aqui e ali na lateral da canela que parecem o poder ver que existe, parece ser uma máquina quadro de uma motocicleta. Além de

modelam estão fazendo o possível e são boas nesse tipo de gosto."

Você me decepcionou.

Kawamori Na verdade, a característica do AC como robô é esse "AC2"

Acho que está quase estabelecido. Peças com

atmosferas completamente diferentes com linhas retas e curvas são diferentes.

Foi uma surpresa para mim que eles tenham montado tudo sem um senso de harmonia

Kawamori: Na verdade, mesmo as partes compostas por linhas retas devem ser arredondadas em algum lugar para que pareçam naturais mesmo quando combinadas com partes que são principalmente curvas. Por outro lado, mesmo para peças com superfícies principalmente curvas, sempre incluo peças pontiagudas. Pensar nesse arranjo é a parte que leva mais tempo. Se você pensar muito sobre o equilíbrio, não parecerá o mesmo, mesmo que o reorganize.

Poder expressivo do PS2 expandido

Campo "Jogue como quiser"

Além da redondeza, o impacto das alterações de hardware em "AC2" era grande, não era?

Kawamori. O que fez a maior diferença foi "Não me importo de adicionar mais detalhes".

É bom." Todos em Fromm ouviram as especificações do PS2 e disseram: "Você não está tentando nos matar.?" (risos).

Nabeshima: Claro, havia a quantidade de trabalho físico envolvido, mas a fonte de

nossas preocupações era que não conhecíamos os limites do

hardware Tentando fazer muitos inimigos, até mesmo um mapa para isso

Depois de prepará-lo, pensei: "Não posso colocar tanto!" (risos).

Nabeshima: Não faço ideia em que direção devo me especializar.

Começando com os ombros

Punning Gio AC (ver Fig 4), também fizemos as partes circulares tanto quanto possível. Na verdade, os mecha de anime são escritos à mão, então eles não gostam de círculos perfeitos, então eu realmente não posso usá-los!

Nabeshima: Não, foi difícil mesmo nos jogos. Quanto aos polígonos, os círculos são basicamente inúteis.

Não há nada que eu não possa fazer agora, mas na época era muito difícil, então você gostaria de ser

disse: "É um hexágono, mas discreto?" (risos). Sokoro

as pessoas que

Eu não. Devo fazer muitos inimigos, devo ajustar os detalhes das peças ou devo disparar cerca de 300 mísseis (risos)? Mas, na verdade, já é uma contradição quando você tem "um míssil que dispara muitas balas" e "uma cabeça com detalhes finos". Se você quiser desenhar um número, não pode desenhar os detalhes e, se quiser desenhar os detalhes, não pode desenhar um número. No final, o objetivo final foi elevar o apelo do AC, que é fazer o que quiser, ao mais alto nível possível. Como atirei 8 mísseis na era do PlayStation, sinto que deveria ser capaz de disparar cerca de 16 mísseis.

O desafio de cada obra

Mantenha AC em 'forma finalizada'

—Por outro lado, o hardware não

mudou desde "AC3", mas

afinal você teve algum problema?

(risos) Mas valeu a pena, e no momento

em que criamos o núcleo leve que

apareceu na abertura, outro avanço se

abriu. (Veja a Figura 5)

Tsukuda: Como não existe um formato fixo como os pesos pesados, os pesos leves são os mais difíceis, não é? Nesse aspecto, tinha uma atmosfera futurista até então, e foi um ponto importante da AC a partir de então.

O ponto também foi bem

manifestado. Kawamori: Por exemplo, a entrada de ar na frente da fuselagem. Você não deve abri-lo para a frente se for atingido, mas no caso de um objeto em movimento rápido, como um AC leve, o ar não entrará mesmo que você o abra para trás. Portanto, ao invés de abrir na frente, ela é em ziguezague para que a bala que entra voando não escape por completo. Acho essas peças bem mais sofisticadas que as leves até o AC2.

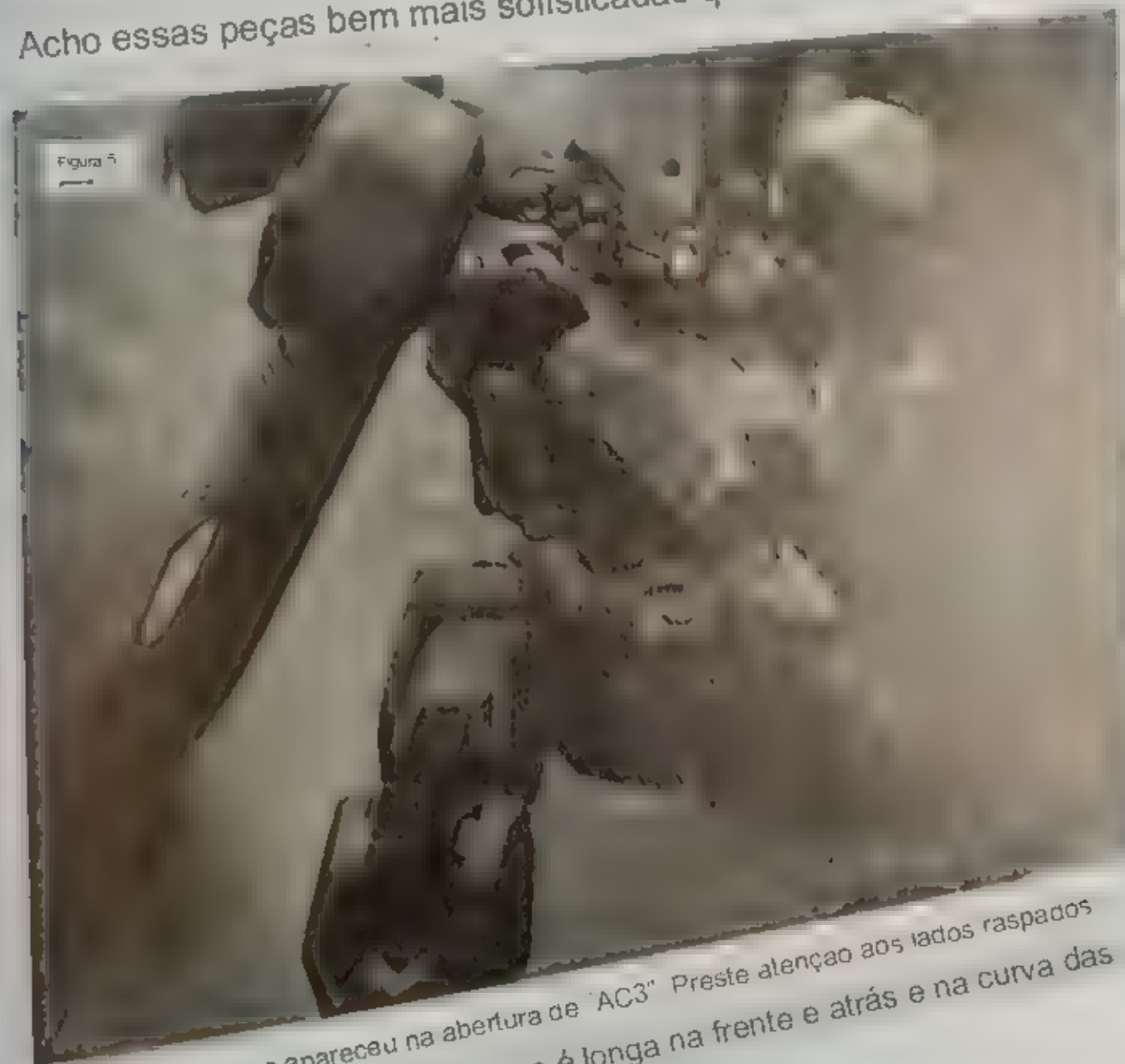


Figura 5 O núcleo leve que apareceu na abertura de "AC3". Preste atenção aos lados raspados na diagonal, à forma pontiaguda que é longa na frente e atrás e na curva das entradas de ar nas axilas

Em termos de pontos, conseguimos estabelecer um estilo alongado verticalmente que usa uma superfície despojada, e os suportes de arma de ombro que costumavam se estender para a esquerda e para a direita não parecem mais arrumados. A dor do parto é grande. Eu provavelmente gosto muito. Tsukuda Por outro lado, uma vez que isso fosse concluído, o resto teria acontecido rapidamente. O AC do Mirage já havia decidido por um plano chamado "assimétrico".

Com polígonos, não é difícil torná-los assimétricos?

É muito difícil porque eu tenho que fazer, mas quando eu falo com o pessoal, eles dizem: "Consegui!" (risos). Kawamori: Naquela época, minhas habilidades já haviam melhorado consideravelmente. Assim que não precisar fazer correções em modelos de polígonos e desenhos de três lados. Porque era lepra. Tsukuda

Na verdade, mesmo que pareça legal no estágio de design, muitas vezes acontece que quando você o transforma em um polígono, você fica tipo "O quê?" de pé. O ponto de mostrar para não prejudicar a experiência é bastante compreendido. Eu penso Nabeshima. Sem falar na cabeça da série EYE (veja a Fig. 6), a forma básica do design é a mesma do primeiro jogo, não é? muito. Os desenvolvedores têm uma visão clara em suas mentes, então, enquanto esbarram uns nos outros, eles pensam: "Isso é feito de metal, certo?"



Na época do "AC3", eram exigidos três tipos de formulários preenchidos. Eu acho que foi (Nabeshima)

Toshifumi Nabeshima

• Nabeshima Toshifumi / Produtor. Participou como um projeto de "Armored Core" de 1997. Depois disso, ele trabalhou em "Armored Core Master of Arena" e "Armored Core 2 Another Age", e também atuou como produtor de "Armored Core Nexus" e trabalhos posteriores.

Kenichiro

• Tsukuda Kenichiro / Produtor. Em 1999, ele foi responsável pelo planejamento de "Armored Core Master of Arena", e mais tarde trabalhou como produtor de "Armored Core 2", "Armored Core 3" e "Armored Core 3 Silent Line", ajudando a revitalizar a série suporta.

Masaharu

Kawamori • Shouji Kawamori / "The Super Dimension Fortress Macross" (84) conquistou o mundo e desde então tem atuado como um dos principais projetistas mecânicos do Japão. Demonstra suas habilidades como diretor de animação, produzindo muitas obras-primas como "Genesis of Aquarion" (2005). Responsável pelo projeto de conceito mecânico para a série "AC". Pertence ao satélite



↑ Parte da cabeça "HD-NIGHTEYE" que apareceu em "AC1".

"Então, um pouco mais, a sensação de espessura

Quero isso." Talvez seja o mesmo para os usuários, na época de "AC3"

Acho que se buscava uma espécie de perfeição

||| Bom, pelo contrário, me acostumei tanto que não conseguia fazer formas estranhas

Há coisas que me deixam confuso. Isso pode ser um problema para o futuro.

O hardware mudará novamente no primário "AC4", então Tsukuda: No caso de trabalhos de vídeo, desde que a situação e a direção sejam de alguma forma gerenciadas, se você filmar uma mulher chorando, vai parecer que ela está chorando, certo? Talvez minhas habilidades de atuação sejam um pouco ruins (risos). Mas nesse jogo a imagem da batalha fica por conta do usuário, então de nada adianta se o próprio AC, que é o sujeito, tiver um senso de presença e caráter próprio antes da produção. Caso contrário, a sensação de estar no controle e a sensação de presença serão perdidas em um instante. Nabeshima: De agora em diante, continuaremos a trabalhar com o AC

O mundo da CA Deve se concretizar. ansioso por isso Quero isso

Kawamori: Realmente, a série AC é sempre um grande desafio. Eu mesmo fui treinado consideravelmente (risos).

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo



Cross Santo

Cross Santo



Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo



Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

Cross Santo

A investigação da Rentline encontrou dificuldades, mas graças aos esforços de um certo Raven, a investigação foi concluída. Ao mesmo tempo em que a IA foi destruída, o ataque do canhão satélite também parou.



■ Evangele Um

veterano Raven que lidera a Alliance Tactical Unit. Ele tem alto carisma e é altamente confiável por seus subordinados. Ele também é altamente qualificado como guerreiro e é conhecido por demonstrar seu estilo de luta demoníaco no campo de batalha. No entanto, embora ele apoie a Aliança, ele também tem ambições ocultas e não é uma pessoa para ser menosprezada.

Também

conhecida como inteligência artificial ou inteligência de máquina, é um ser com uma inteligência oculta comparável à dos humanos. Portanto, além de ser usado para controlar armas de combate não tripuladas, no caso da IA em larga escala, também foi usado para melhorar o meio ambiente em escala planetária e manter a ordem social. Era uma IA chamada "Administrador" que governava a cidade subterrânea de Layered, que se tornou o lar da humanidade após a Grande Destruição. Mais tarde, os administradores começaram a atacar os residentes em camadas, mas parece que esta foi uma ação pré-programada para ver se a humanidade tinha o poder de reviver na superfície. E quando o gerente foi destruído pelas mãos da humanidade, foi julgado que a humanidade tinha a capacidade de retornar à superfície.



■ AI Research

Institute Estabelecido quando as investigações da Silent Line começaram a sério. Instituto de Pesquisa. No entanto, o conteúdo detalhado da pesquisa não é claro e é uma instituição misteriosa cuja existência é até questionável. Parece que ele estava conduzindo pesquisas sobre as armas de IA que encontrou na Linha Silenciosa e que estava tentando aplicá-las ao sistema de controle do AC.



■ Emroad E A

maior empresa do mundo após a guerra de 30 anos. Também é conhecida como desenvolvedora e fabricante de peças AC com ênfase em funcionalidade e confiabilidade, assumindo a tendência de produtos à base de cromo. No entanto, quando se tratou de entrar no mercado de Marte, foi ultrapassado por seu rival, Geomatrix, e cometeu o erro de se contentar com a posição número 2. Como resultado, as colisões com a geomatrix nunca param.



■ O nome

oficial da LCC é Empresas de grande porte do Comitê Central. Uma filial sob o controle direto do governo da Terra, foi estabelecida para controlar a intensificação da competição pelos direitos no mercado de Marte e monitorar conflitos entre empresas e seu domínio. Portanto, embora seja nominalmente a organização governante de Marte, tornou-se anônima porque não tem uma voz forte. No entanto, não é completamente impotente, e a unidade de combate real "Flightners" com o objetivo de manter a ordem pública é uma unidade sob o controle direto do LCC.



caboletta

impulso excessivo. É uma função instalada no núcleo do AC e, ao liberar o limitador do gerador, exibe desempenho de aceleração explosiva. Consome muita energia e tem perigo de descontrole térmico, mas é bastante utilizado, principalmente pelos Ravens, que se especializam em combate em alta velocidade.

■ Operador

Foi após a chegada da humanidade a Marte que uma entidade semelhante a um apoiador chamada operadora começou a ser anexada a Raven (Layered tinha uma operadora desde o início). O operador, que acompanha principalmente o lado informativo da batalha, é uma existência indispensável para Raven, e não é exagero dizer que ele é um parceiro.

■ Mecanismo de proteção

Máquinas de segurança pertencentes a gigantes e grandes corporações em cidades subterrâneas dependendo do uso

Eles têm várias formas e habilidades, mas todos têm em comum o fato de realizarem ações autônomas usando IA. Alguns mechas de guarda estão armados, mas comparados aos ACs, suas capacidades de combate são baixas e a estratégia básica dos mechas de guarda é confiar em seus números na batalha.

■ Kaede

Uma estação espacial de propriedade da Murakumo Millennium. Tem uma massa excepcional para uma instalação orbital e consiste em uma porta de ancoragem, vários blocos vivos e uma instalação de catapulta. Originalmente, Murakumo descobriu e consertou uma estação orbital construída antes da Grande Destruição, e funcionou como um centro de pesquisa para o desenvolvimento de produtos industriais e novos materiais. No entanto, à medida que o confronto com Chrome se intensificava, a fortificação avançava rapidamente, e diz-se que veio para preparar a invasão das forças inimigas.

■ Marte

Quarto planeta do sistema solar. Embora pese cerca de metade da massa da Terra, tem uma atmosfera e foi pensado para ser habitável para os humanos. No passado, a humanidade realizou o "Projeto de Terraformação de Marte" com o objetivo de colonizar Marte, e estava realmente trabalhando na remodelação do planeta, mas foi esquecido por muito tempo devido aos efeitos da grande destruição.

■ Plano de terraformação de Marte Um

termo geral para o plano de remodelação e migração de Marte que a humanidade realizou antes da Grande Destruição. A existência do plano em si foi esquecida devido aos efeitos da Grande Destruição, mas a Geomatrix que descobriu o plano liderou o projeto de colonização. Como resultado, Marte se desenvolveu como uma segunda Terra. No entanto, devido a conflitos entre empresas que visam monopolizar o mercado de Mars, Mars também se tornou um campo de batalha.

■ Garagem

Um local para manutenção e reforma de AC. Com espaço para um ou vários ACs, a Garagem se torna um local de descanso para ACs e Ravens que retornam do campo de batalha. Além disso, a garagem se comunica com várias instalações via rede, para que você possa comprar e vender peças de AC, registrar-se na arena e solicitar missões da garagem.



Manager

Inteligência de máquina que gerencia e opera Layered, uma cidade subterrânea com várias camadas

Após o cataclismo, ele atuou como o governante dos humanos que migraram para Layered. No começo, o governo correu bem e a raça humana estava se recuperando sem problemas. No entanto, quando ficou claro que o ambiente da superfície havia se recuperado a ponto de suportar a sobrevivência da humanidade, mudou completamente sua política de governo e começou a atacar forças que mostravam uma atitude hostil. Ele acabou se radicalizando a ponto de atacar civis, mas tudo isso foi um programa pré-combinado. Portanto, quando o administrador foi derrubado pelas forças rebeldes centradas em Raven, a humanidade voltou à superfície.

■ Em um

mundo devastado pela catástrofe corporativa, o governo governou em nome do governo. É uma empresa. Sob a liderança de empresas com abundante capital e influência, os seres humanos expandiram sua vida social em cidades subterrâneas. No entanto, à medida que a sociedade se estabilizou, surgiram conflitos entre as empresas. Em particular, grandes empresas consideradas influentes eclodiram em conflitos armados por monopólios de mercado, dando origem a novos conflitos.

■ Sindicato Corporativo

Uma aliança entre empresas formada em torno do Chrome após a Grande Destruição. Ele se dedica à reconstrução

da humanidade começando com o Plano de Desenvolvimento da Cidade Subterrânea (Plano de 100 Anos) e trabalhou para manter e restaurar a sociedade humana. No entanto, com a estabilidade social

A medida que a influência do Chrome aumentou, tornou-se um grupo que dependia da tecnologia.

■ Kisaragi



segue a Mirage e a Crest em sua própria linha de peças AC. Estamos Ela tem uma reputação por sua habilidade e é uma grande empresa que

KISARAG de alta habilidade. Além disso, a Nabis, que descobriu um "novo recurso", está ligada desenvolvimento de peças AC, e está realizando pesquisas conjuntas. Portanto, "estou em Shin Shiba, por um vantajoso tubo vertical que permite que a tecnologia obtida da Taigen seja utilizada no mas por outro lado, tomei conhecimento da verdadeira natureza do "novo recurso" e tive medo dele

■ Elevador Orbital O

conecta o solo e a órbita do satélite geoestacionário, construído na terra. Como parte do plano comprimento do poço seria de até 36.000 km. Mars Terra Um longo elevador que de formação, também foi construído na órbita de Marte e foi usado principalmente para transportar mercadorias entre o solo e a órbita do satélite.

■ Humano Aprimorado

Um termo geral para aqueles cujas habilidades físicas e mentais foram artificialmente aprimoradas. Aqueles que passaram pelo processamento de aprimoramento tiveram seus reflexos melhorados várias vezes a várias dezenas de vezes em comparação com os humanos normais. Além disso, a capacidade de suportar G também é aprimorada e é possível demonstrar habilidades incríveis como piloto AC. Portanto, é dito que muitos dos rankers estão se fortalecendo. Houve também um incidente ilegal no qual Raven, que havia acumulado dívidas, foi fortalecido à força e colocado em uma missão.

■ Quote Pateau

Airfield Um dos aeródromos de propriedade da Murakumo Millennium. É a pedra angular do cruzamento das rotas aéreas que ligam as cidades subterrâneas espalhadas por todo o país, e possui uma longa pista que pode acomodar aviões de grande porte. Além disso, como as instalações militares também estão anexadas, MTs armados e mecanismos de guarda são implantados no local.

■ Grande Ponte

Uma enorme ponte suspensa sobre uma grande linha de falha adjacente às Montanhas Latina em Marte. A única rota terrestre para a cidade satélite de Emlord, Zakuguchi City, passa por esta ponte, e a Grade Bridge é um ponto chave para a defesa da cidade. Por esse motivo, muitas aeronaves e baterias de artilharia móvel são posicionadas ao redor da ponte, bloqueando a aproximação das unidades Geomatrix.

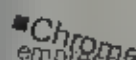


■ CREST

No mundo pós-apocalíptico, a segunda empresa depois da Mirage. Para competir com a Mirage, que possui a maior participação de mercado, ela está trabalhando em estreita colaboração com outras pequenas e médias empresas. No entanto, nos bastidores, ele tem vários esquemas e fornece secretamente armas para serviços que estão em conflito com o Mirage por causa de "novos recursos".



Uma organização de despacho mercenário organizada dentro do Global Cortex Layered. No entanto, depois que a raça humana voltou à superfície, o Global Cortex foi desmantelado e suas funções foram assumidas pela organização mercenária Raven's Ark.



Chrome, que possui o maior poder no mundo subterrâneo após a Grande Destruição. Como centro da aliança empresarial, ele promoveu o plano de desenvolvimento da cidade subterrânea (plano de 100 anos) e também promoveu atividades para a preservação da humanidade.

indústria. Isso era para fortalecer sua base de poder e parece que eles estavam cooperando de um ponto de vista egoísta. Na verdade, muitos dos submundos concluídos estavam sob a influência do Chrome e tiveram sucesso em sua busca. No entanto, empresas como a Murakumo Millennium, que se opõem aos monopólios de mercado, Ele foi visto como hostil pela

■ Contratos

A Ravens fará contratos com empresas e grupos específicos por meio de intermediários como a Raven's Nest para exercer seu poder. A assinatura ou não de um contrato depende da Raven, mas uma vez que o contrato é feito, é absoluto. Portanto, se a missão for bem-sucedida, a recompensa será paga de acordo com o contrato, mas se ela falhar, a garantia será não tem

■ Dyne Químico

Originalmente um fabricante farmacêutico de pequena escala, estabeleceu-se como a maior empresa química do mundo subterrâneo ao desenvolver com sucesso um alimento sintético que melhoraria a situação alimentar no mundo subterrâneo. Depois disso, firmamos uma aliança comercial com o Chrome e implementamos uma gama mais ampla de desenvolvimento de produtos. Por outro lado, diz-se que ele conduziu secretamente pesquisas de armas biológicas e experimentos clínicos ilegais.

■ Conceito

central Este é o mecanismo que forma a base do AC e refere-se a um sistema de substituição de peças centrado nas peças centrais. Múltiplos conectores são instalados nas peças principais, mas adotando o conceito de núcleo, estabelecemos compatibilidade entre cada parte por meio dos conectores. O conceito central, que ganhava alta versatilidade com a troca de peças de acordo com a situação, se espalhou para os fabricantes de desenvolvimento. Um MT equipado com este mecanismo foi chamado de CMT (Corad MT), e foi posteriormente refinado para se tornar um AC, uma máquina humanóide totalmente armada.

■ Aeronave

Apesar de sua alta versatilidade, o AC ainda não alcançou um desempenho de voo perfeito, e as aeronaves ainda são as principais protagonistas nas batalhas aéreas. No entanto, com o surgimento dos ACs, as aeronaves foram forçadas a mudar, e as aeronaves de ataque de alta mobilidade capazes de lutar contra os ACs se tornaram o mainstream. Aviões de transporte e bombardeiros com enormes cargas úteis também apareceram, e helicópteros especializados no transporte de ACs foram desenvolvidos.

■ Sark City Uma

cidade recém-descoberta após o desaparecimento de UNKNOWN. Uma instalação em forma de cúpula chamada Internesine está enterrada no subsolo, mas a história desta instalação é completamente desconhecida. No entanto, parece haver uma conexão profunda entre UNKNOWN e o Pulverizer, e pode ter sido construído pela civilização tecnológica antes da Grande Destruição que deu origem à IA.

■ Linha Silenciosa Uma

área específica no solo é chamada por este nome, e aqueles que invadirem esta área serão expostos a bombardeiros de canhões de satélite e ataques de armas de IA. Em seu centro está uma relíquia de uma cidade subterrânea muito semelhante a Layered, e a IA que parece ter gerenciado a instalação ordena ataques a intrusos.

■ Cidade de Zakuguchi

Uma das cidades satélites de Emrod. É um ponto estratégico natural que foi construído ao longo da Grande Falha adjacente às Montanhas Latina, e a única maneira de entrar na cidade por terra é através da Grande Ponte sobre a falha. Como um local difícil de atacar e fácil de defender, bloqueou a invasão das unidades Geomatrix e LCC.

■ Zamda

Base militar de Emrod em Marte. Além de contar com uma forte força militar centrada no heliporto e baterias de mísseis que se projetam da falésia, existem instalações militares que fazem uso de cavernas formadas naturalmente no interior da falésia.



■ Geocity Uma

grande cidade centrada em torno da filial de Marte da Geomatrix. Várias indústrias estão se desenvolvendo como o centro da economia de Marte, e o número de imigrantes também é o maior de Marte. As torres de escritórios da Geomatrix no centro da cidade.



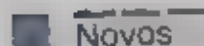
■ Geomatrix

Uma empresa que descobriu o plano de terraformação de Marte antes da Grande Destruição e deu uma grande contribuição para a migração humana para Marte. Depois disso, varreu o mercado de Marte e passou a ter grande influência não só no lado econômico, mas também no lado político. Como resultado, o conflito com seu sucessor, Emrod, está se intensificando.



■ Jack D O

líder do grupo armado Vertex, que se rebela contra o domínio da Aliança. Ex-líder da Ravens Ark, ele também é conhecido como um Raven extremamente talentoso.



■ Novos

recursos A maior parte da tecnologia mecânica que existia antes da Grande Destruição foi perdida, mas parte dela pode ser desenterrada escavando estratos profundos. Essas heranças tecnológicas do passado são chamadas de "novos recursos". O novo recurso que Nabis desenterrou com sucesso trouxe um grande avanço tecnológico para a empresa, mas um conflito com a Mirage surgiu sobre sua propriedade. Além disso, caiu em estado de guerra em larga escala com a participação de outras grandes empresas.

■ Luta

Um grupo armado organizado para combater as atividades ilegais do Chrome. No entanto, seu senso de propósito gradualmente desapareceu e tornou-se indistinguível de outros grupos terroristas. Também há informações de que Murakumo Millennium apoiou o Struggle como parte de sua campanha anti-Chrome.

■ Armas vivas

Uma arma biológica desenvolvida pela Chemdyne, uma empresa bioquímica afiliada à Chrome. Uma arma viva com um tamanho comparável ao AC tem uma natureza social estrita e funciona como um superorganismo centrado na rainha. Há também um registro de que as armas biológicas que escaparam do instituto de pesquisa começaram a se aninhar na cidade subterrânea, e Raven foi enviada para eliminá-las, então a eficácia das armas biológicas é óbvia. Além disso, os humanos que retornaram de Layered também estão lutando contra armas biológicas, e pode-se dizer que é uma arma que traça uma linha entre armas mecânicas como AC e MT.

■ Guerra Profunda

A guerra, que começou com um conflito corporativo entre a Chrome e a Murakumo Millennium, também é conhecida como a guerra dos 30 anos. Com o colapso de Chrome e Murakumo, que eram os governantes da cidade subterrânea, os conflitos entre empresas que almejam sucessores se intensificaram. O conflito durou cerca de 30 anos, mas terminou com a assinatura do Tratado de Isaac, intermediado pela Comissão de Armistício.

■ Grande Destruição

Uma catástrofe sem precedentes que destruiu a sociedade humana (diz-se que foi a guerra final causada pela humanidade). O cataclismo tornou a superfície imprópria para a vida e forçou os sobreviventes a migrar para cidades subterrâneas.

■ Talento

Na superfície, é uma fábrica subterrânea automática de MT. Mas é uma camuflagem para enganar os olhos do LCC e, na verdade, é um laboratório AC afiliado à Emrod. Além disso, dados de pesquisa importantes estão ocultos na parte mais profunda.



■ Governo da Terra

Terra Após o cessar-fogo da Guerra dos 30 Anos, uma nova organização pública foi formada para governar a Terra. Como eliminou a influência das corporações, não funciona como um dispositivo violento como antes, mas tem uma parte inferior à sua capacidade de governança. O LCC localizado em Marte é uma filial do Governo da Terra.

■ Desordem

Um grupo de máquinas blindadas não tripuladas que aparecem por todo Marte e atacam cidades e pessoas indiscriminadamente. Seu princípio de ação, processo de fabricação e até mesmo que tipo de tecnologia é utilizada são completamente desconhecidos, mas não muda o fato de ser um inimigo da humanidade. De acordo com uma teoria, Geomatrix conseguiu analisar Desoder, e diz-se que o desenvolvimento de Desoder artificial começou. Parece que uma instalação relacionada a Desoder também foi descoberta na lua marciana Phobos.



■ Serviço

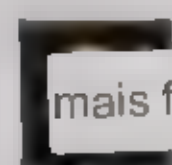
Iniciante que surgiu no mundo da superfície após a Grande Destruição do Naver. Originalmente era apenas uma das pequenas e médias empresas, mas depois de descobrir novos recursos, adquiriu capacidades tecnológicas avançadas e tornou-se uma presença a par das grandes empresas. No entanto, isso desagradou Mirage, e o conflito entre os dois aumentou.

■ Disputa de enfermeira

Refere-se a uma série de guerras que começaram com confrontos armados com Mirage sobre a propriedade de novos recursos escavados por Narvis. A Narbis fechou acordos com outras empresas contra a Mirage, que possuía uma poderosa força militar, e a guerra se transformou em um conflito de larga escala que superou o conflito corporativo. No entanto, na fase final, uma arma de ataque especial UNKNOWN de afiliação desconhecida aparece. Não apenas as empresas, mas também a sociedade humana foram levadas à beira da destruição. No entanto, UNKNOWN desapareceu tão repentinamente quanto apareceu, e a humanidade foi poupada de sua destruição.

■ Nine play car

Raven reina sobre a arena de Marte como o melhor jogador do ranking, Raven. Diz-se que ele recebeu esse nome porque derrotou o outrora lendário Raven "Nineball".



■ Nine Ball 9 O

mais forte Ranker Raven, que ostentava invencibilidade na Arena da Terra. Caracteriza-se pela cor vermelha brilhante do corpo e pelo emblema que imita a 9ª bola de bilhar, e continua a reinar no topo da arena há muitos anos.

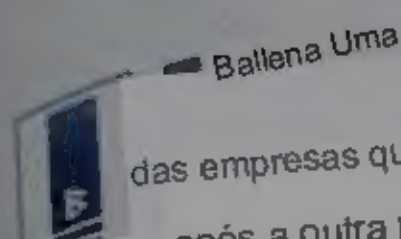


■ Vértice

Um grupo armado que se opõe ao governo da Aliança e visa criar uma nova ordem por Raven. Muitos de seus membros são Ravens excelentes, e sua força é comparável à das unidades táticas da Aliança.

■ Elevador de bulbo

Uma arma não tripulada que apareceu de repente no campo de batalha onde a Alliance e a Vertex lutaram repetidamente. Não cede a nenhuma organização, pelo contrário, espalha a destruição e o caos lançando ataques indiscriminadamente. Além disso, ele evolui por meio de batalhas repetidas, e foi confirmado que até o mesmo Bulbizer tem formas e funções diferentes.



Bailena Uma
das empresas que entraram com sucesso no mercado de Marte. Ela se desenvolveu após a outra peças AC usando Geomatrix e Emlord, nós expandimos para o ponto de desempenhar um papel na nova tecnologia inovadora. Ao lançar uma mercado de Marte, também fornecemos nossas próprias peças para empresas.

Howard Um

dos mares de Marte criado por terraformação, a base offshore de Emlord mar e consiste em várias plantas flutuantes. Quatro pilares da ponte são usados construída no Mar Próximo, que dorme principalmente no fundo do como base de mineração para recursos minerais fixos.

Bundle Uma

fábrica de manufatura MT construída em uma cidade satélite geocity, onde todos os processos de produção são automatizados para compensar a falta de recursos humanos. Ele também serve como uma instalação de teste e desenvolvimento de MT, onde são realizadas novas verificações de desenvolvimento e operação de MT. Diz-se que eles têm confiança absoluta em sua segurança, mas no passado, a interferência eletromagnética causada pelo impacto de um meteorito causou um mau funcionamento, fazendo com que um protótipo MT saísse de controle.

cabeça de martelo

Uma grande estação flutuando na órbita geoestacionária de um elevador orbital construído em Marte. A Geomatrix, proprietária desta estação, tem uma vantagem sobre as outras empresas no transporte de mercadorias.

plano de 100 anos

Plano de desenvolvimento da cidade subterrânea realizado principalmente pelo Chrome. O plano era tão grandioso que se previa que levaria 100 anos para ser concluído, daí o nome.

Fantasma

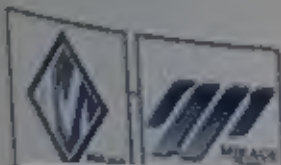
Uma grande arma móvel desenvolvida pela Wendy Agency. Acredita-se que tenha aplicado a tecnologia cibernética, possui um corpo maciço que é várias vezes maior que um AC, enquanto ainda exibe alta mobilidade. Equipado com várias armas, ele também excede em muito o AC em termos de poder de fogo. Dois tipos de Phantasma, um tipo protótipo e um tipo blindado, foram confirmados, mas ambos foram derrotados na batalha com Raven.

Projeto Brigada

Um plano para devolver a humanidade ao solo proposto por Layered, que destruiu o administrador. Liderado por várias empresas, o projeto consiste em duas fases: exploração de superfície e recuperação. A princípio, a cooperação entre as empresas foi prometida, mas à medida que a recuperação de terras progrediu, surgiram conflitos entre as empresas sobre os recursos, e o fornecimento de cooperação entre as empresas tornou-se um sem nome.

MT

rastreador muscular. É o nome da máquina de trabalho humanóide que se tornou o pai de AC. Com alto grau de versatilidade, foi utilizado em diversos locais, incluindo construção de cidades subterrâneas e mineração de recursos minerais. Mesmo após a disseminação dos ACs, os MTs ainda estavam em uso, e alguns eram equipados com armas e operados como máquinas de combate.



Miragem

Uma grande empresa com a maior participação de mercado do mundo que voltou à tona. Com tecnologia sofisticada e senso de design, eles fornecem um grande número de peças excelentes para o mercado de AC. Por outro lado, para proteger sua posição de número 1 do setor, também é conhecida por seus constantes conflitos com outras empresas, bem como pelo uso da força.

Murakumo Millennium

Desenvolvemos e vendemos uma ampla variedade de produtos, desde dispositivos eletrônicos até armas militares. Uma empresa industrial especializada em Nau. Alta qualidade e alto desempenho sem ser influenciado pela moda

Muitos usuários concordam com a atitude de fornecer peças de alto desempenho e, em particular, a tecnologia de desenvolvimento de peças AC é um grupo de engenheiros com capacidade de primeira classe. Por esse motivo, ele tem um forte senso de cautela em relação ao cromo, que pode ameaçar seus próprios resultados de pesquisa.



O sistema

de gestão em camadas, que é controlado pelo gerente sindical Uma organização formada principalmente por intelectuais que questionavam a Quando os administradores começaram a agir de forma hostil aos humanos, eles rapidamente se armaram e fortaleceram seu aspecto de grupo de luta. Alguns dos cidadãos o trataram como um tirolista porque ele era tão hostil ao administrador que o atacou de forma tão radical.

Corvo

Um mercenário que dirige um AC e atende a solicitações de empresas e grupos específicos é chamado de corvo. Um mundo instável onde várias empresas estão em conflito por interesses é um lugar perfeito para os Ravens que ganham a vida lutando, e muitos Ravens que estão dispostos a arriscar suas vidas para lutar aparecem no campo de batalha.

Calendário em camadas

Um sistema de calendário exclusivo adotado por Layered, uma cidade subterrânea de várias camadas governada por administradores. Um ano civil em camadas não é um calendário solar baseado no período orbital da Terra, e a duração de um dia não é de 24 horas. Além disso, a duração do ano e do dia mudava periodicamente e não se sabe quanto tempo durou o calendário em camadas. Esta foi uma medida para apagar o ciclo de vida terrestre das pessoas que vivem nas camadas e tornar mais eficiente a administração pelos gerentes.

Retena

Uma instalação de coleta de energia geomatrix localizada na planície de Helias em Marte. Possui uma usina que converte eficientemente energia solar em energia e é uma instalação importante que suporta a situação energética em Marte. Como resultado, a rede de defesa contra inimigos estrangeiros é excessivamente completa, e numerosos aviões de ataque, incluindo baterias de artilharia fixas, estão constantemente em missões de patrulha.

Leviatã Uma

arma gigantesca escondida no hangar do porão da Sede da Nabis. Existem muitas partes que se desviam do sistema de tecnologia existente, e acredita-se que a tecnologia obtida com os novos recursos descobertos pela Nabis tenha sido desviada. Ou talvez a própria arma fosse um novo recurso. O Leviatã nunca viu combate, mas há registros do Raven se envolvendo nos estágios finais do conflito Nabis. Há também um registro de que este Leviatã produzido em massa foi usado no conflito armado entre a Aliança e a Vertex.

Roar

Murakumo Millennium, que começou a desenvolver a superfície lunar, descobriu a cúpula lunar antes da Grande Destruição. Ao requisitá-lo e consertá-lo, tornou-se a base lunar inferior. Apenas os painéis de geração de energia e instalações de comunicação estão expostos acima do solo, mas um enorme bloco residencial e industrial está instalado no subsolo. Além disso, possui linha de vida própria e, em caso de emergência, é possível viver muito tempo sem suprimentos externos. Além disso, para fins de confidencialidade, o modo de autodestruição é ativado automaticamente quando o gerador principal localizado na parte mais profunda é destruído.

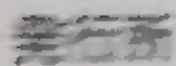
Armored Core 10 Works Arquivo Completo

data de emissão

Publicado pela primeira vez em 22 de dezembro de 2005

Editor

Shinichiro Inoue



Kadokawa Shoten Co., Ltd.

2-13-3 Fujimi, Chiyoda-ku, Tóquio 102-8177

Indústria

03-3238-8530



03-3238-8661

conta de transferência

00130-9-195208

coleção

Hiroyuki Kato Masahiko Miyazawa Junichiro Tamura (Kadokawa Shoten Co., Ltd.) Yuichi Sato Hidetoshi Okutsu (Studio Hard Deluxe Co., Ltd.)

design de direção
de arte

Nanaho Takekoshi (Autoestrada Ltda.)
Tomohiro Komaki Satsuki Watanabe Aya Sugiyama Masako Oishi (Freeway Inc.)

"Selar, editar cooperação

Masaaki Okajima Yoji Kamieda
Yusuke Shimamura Kiyoshi Tane
Hiroaki Nagata
Koji Shimizu (Supersonic Inc.)
Yozo Watanabe (Megalomania Co., Ltd.)

fotografia

Takehiro Ujiie (Kadokawa Shoten Co., Ltd.)

Suporte DTP

Fumi Asano Yuko Fukui
Daisuke Sakakibara Ayano Fukuda
Mayumi Oikawa (Studio Hard Deluxe Co., Ltd.)

ajudar

Akihiko Sawada

GRAÇAS A

Kotobukiya Co., Ltd. (Takehiro Mutoh) Satellite Co., Ltd. (Masako Iwamoto)
Escritório J.B (Yukio Iida)

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA

Da Software Co., Ltd.
© 1997-2005 FromSoftware, Inc. Todos os direitos reservados.

Fabricação de chapas Royal Kikaku Co., Ltd.

Impressão e encadernação Toppan Printing Co., Ltd.

Por favor, envie as páginas ausentes ou irregulares para a Seção do Leitor do Small Company Order Center. Substituiremos o custo de envio às custas de nossa empresa.

ISBN4-04-707198-4 C0076 Todos os direitos reservados
Impresso no JAPÃO



ARMORED CORE 10 Works Complete File

ARMORED CORE 10 WORKS COMPLETE FILE

